



**UNSUR-UNSUR PEMBANGUN KONFLIK DALAM *ANIME KOKORO*
CONNECT KARYA SADANATSU ANDA**

庵田定夏が書いた「ココロコネクト」というアニメの葛藤要素の分析

Skripsi

Disusun Oleh:

YUCKY HIKO NODA

NIM 13050112130080

**PROGRAM STUDI S1 SASTRA JEPANG
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS DIPONEGORO SEMARANG
2017**

HALAMAN PERNYATAAN

Dengan sebenarnya, penulis menyatakan bahwa skripsi ini disusun tanpa mengambil bahan hasil penelitian baik untuk memperoleh suatu gelar sarjana atau diploma yang sudah ada di universitas lain maupun hasil penelitian lainnya. Penulis juga menyatakan bahwa skripsi ini tidak mengambil bahan dari publikasi atau tulisan orang lain kecuali yang sudah disebutkan dalam rujukan dan dalam Daftar Pustaka. Penulis bersedia menerima sanksi jika terbukti melakukan plagiasi/penjiplakan.

Semarang, 16 Juni 2017

Penulis

Yucky Hiko Noda

MOTTO

Untuk Masa Depan;

Vita brevis breviter in brevi finietur

Mors venit velociter quae neminem veretur

Memento mori.

Aetas; Carpe diem

HALAMAN PERSETUJUAN

Disetujui oleh:

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Drs. M. Hermintoyo, M. Pd.

Yuliani Rahmah, S.Pd, M.Hum.

NIP 196103141988031001

NIP 197407222014092001

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul "Unsur-Unsur Pembangun Konflik dalam *Anime Kokoro Connect* Karya Sadanatsu Anda" ini telah diterima dan disahkan Panitia Ujian Skripsi Program Strata 1 Program Studi Sastra Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro

Pada hari: Kamis, 20 Juni 2017

Ketua

Drs. M. Hermintoyo, M.Pd.

.....

NIP 196103141988031001

Anggota I

Yuliani Rahmah, S.Pd., M.Hum.

.....

NIP 197407222014092001

Anggota II

Budi Mulyadi, S.Pd., M.Hum.

.....

NIP 19730715012015011021

Dekan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro

Dr. Redyanto Noor, M.Hum

NIP 1959030719860

KATA PENGANTAR

Skripsi mengenai “Unsur-Unsur Pembangun Konflik dalam *Anime Kokoro Connect* Karya Sadanatsu Anda” ini tidak akan dapat diselesaikan tanpa rahmat dari Tuhan. Berbagai kesulitan penulis temukan dalam proses penyelesaiannya, namun berkat bimbingan para dari dosen pembimbing, maka kesulitan-kesulitan tersebut dapat teratasi.

Dalam menyelesaikan skripsi ini penulis menerima banyak bantuan dari berbagai pihak secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Dr. Redyanto Noor, M.Hum. selaku Dekan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro Semarang;
2. Elizabeth I.H.A.N.R, S.S., M.Hum. selaku ketua Jurusan S1 Sastra Jepang Universitas Diponegoro Semarang;
3. Drs. M. Hermintoyo, M.Pd. selaku dosen pembimbing satu penulisan skripsi. Terimakasih atas kesabaran, arahan, bimbingan, saran, bantuan, doa, dan motivasi yang telah diberikan kepada penulis;
4. Yuliani Rahmah, S.Pd., M.Hum. selaku dosen wali, sekaligus dosen pembimbing dua. Terimakasih atas kesabaran, arahan, bimbingan, saran, bantuan, doa, dan motivasi yang telah diberikan kepada penulis;
5. Seluruh dosen S-1 Sastra Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro Semarang, terimakasih atas ilmu, kebaikan, dan motivasi yang telah diberikan selama ini;

6. Keluarga, dorongan utama dalam mencapai kesuksesan;
7. Sastra Jepang 2012 yang menjadi keluarga besar penulis selama menempuh pendidikan di Semarang;
8. Kawan-kawan terbaik saya di lingkaran kreatif Akineko, juga komunitas 3DS Semarang;
9. Semua pihak yang telah membantu dalam proses penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran dari pembaca guna perbaikan pada waktu yang akan datang.

Semarang, 16 Juni 2017

Penulis,

Yucky Hiko Noda

DAFTAR ISI

MOTTO	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
INTISARI	x
ABSTRACT	xi
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Sinopsis <i>Kokoro Connect</i>	3
1.3 Rumusan Masalah	6
1.4 Tujuan Penelitian.....	6
1.5 Manfaat Penelitian	6
1.6 Ruang Lingkup Penelitian.....	7
1.7 Metode Penelitian.....	7
1.7.1 Perolehan Data	7
1.7.2 Analisis Data	8
1.7.3 Penyajian Hasil Analisis.....	8
1.8 Sistematika Penulisan	8
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORI	10
2.1 Tinjauan Pustaka	10
2.2 Landasan Teori	12
2.2.1 Sejarah Singkat <i>Anime</i>	12
2.2.2 Tokoh.....	15
2.2.2.1 Segi Peranan.....	15
2.2.2.1.1 Tokoh Utama	15
2.2.2.1.2 Tokoh Sampingan.....	16
2.2.2.2 Segi Fungsi Penampilan.....	16
2.2.2.2.1 Tokoh Protagonis.....	16
2.2.2.2.2 Tokoh Antagonis	16
2.2.2.3 Segi Perwatakan	16
2.2.2.3.1 Tokoh Sederhana	16
2.2.2.3.2 Tokoh Bulat	17
2.2.2.4 Segi Perkembangan Perwatakan	17
2.2.2.4.1 Tokoh Statis.....	17

2.2.2.4.2 Tokoh Berkembang	18
2.2.2.5 Segi Pencerminan Tokoh.....	18
2.2.2.5.1 Tokoh Tipikal	18
2.2.2.5.2 Tokoh Netral.....	18
2.2.2 Penokohan	18
2.2.2.1 Dimensi Penokohan	19
2.2.2.1.1 Dimensi Fisiologis	19
2.2.2.1.2 Dimensi Psikologis	19
2.2.2.1.3 Dimensi Sosiologis	19
2.2.2.2 Karakterisasi Tokoh.....	21
2.2.2.2.1 Karakterisasi Menggunakan Metode Telling	21
2.2.2.2.1.1 Karakterisasi Menggunakan Nama Tokoh	21
2.2.2.2.1.2 Karakterisasi Menggunakan Penampilan Tokoh.....	21
2.2.2.2.1.3 Karakterisasi Menggunakan Tuturan Pengarang	21
2.2.2.2.2 Karakterisasi Menggunakan Metode Showing	22
2.2.2.2.2.1 Karakterisasi Tokoh Melalui Dialog	22
2.2.2.2.2.1.1 Perkataan Penutur.....	22
2.2.2.2.2.1.2 Jatidiri Penutur	23
2.2.2.2.2.1.3 Lokasi dan Situasi Percakapan.....	23
2.2.2.2.2.1.4 Jatidiri Tokoh yang Dituju Penutur	23
2.2.2.2.2.1.5 Kualitas Mental Tokoh	24
2.2.2.2.2.1.6 Nada, Suara, Penekanan, Dialek, serta Kosakata.....	24
2.2.2.2.2.2 Karakteristik Tokoh Melalui Tindakan	24
2.2.2.2.2.2.1 Tingkah Laku Tokoh	25
2.2.2.2.2.2.2 Ekspresi Wajah Tokoh.....	25
2.2.2.2.2.2.3 Motivasi yang Melandasi Tingkah Laku Tokoh.....	25
2.2.2.3 Teknik Analitik dan Dramatik	25
2.2.2.3.1 Teknik Analitik	25
2.2.2.3.2 Teknik Dramatik.....	26
2.2.3 Latar	26
2.2.3.1 Latar Tempat	26
2.2.3.2 Latar Waktu	27
2.2.3.3 Latar Sosial.....	27
2.2.4 Alur.....	27
2.2.4.1 Paparan (<i>Exposition</i>)	28
2.2.4.2 Rangsangan (<i>Inciting Moment</i>).....	28
2.2.4.3 Penggawatan (<i>Rising Action</i>)	28
2.2.4.4 Perumitan (<i>Complication</i>).....	28
2.2.4.5 Klimaks (<i>Climax</i>).....	28
2.2.4.6 Peleraian (<i>Falling Action</i>).....	29
2.2.4.7 Penyelesaian (<i>Denouement</i>).....	29
2.2.5 Teori Konflik.....	29
2.2.5.1 Konflik Eksternal	30
2.2.5.2 Konflik Internal.....	30

BAB 3 ANALISIS UNSUR PEMBANGUN *KOKORO CONNECT*, SERTA

KONFLIK IORI NAGASE	31
3.1 Analisis Penokohan dari Tokoh-Tokoh Utama dalam Kokoro Connect	31
3.1.1 Taichi Yaegashi.....	31
3.1.2 Himeko Inaba	38
3.1.3 Iori Nagase	47
3.1.4 Yoshifumi Aoki	57
3.1.5 Yui Kiriyaama	63
3.1.6 Fuusen Kazura.....	72
3.2 Latar yang Menyebabkan Konflik dalam Kokoro Connect	78
3.2.1 Latar Tempat	78
3.2.1.1 Kota Yamaboshi	78
3.2.1.1.1 SMA Swasta Yamaboshi	79
3.2.1.1.2 Kediaman Keluarga Nagase	81
3.2.1.1.3 Gedung Kosong Dekat Kediaman Keluarga Inaba	81
3.2.1.1.4 Bukit.....	82
3.2.1.2 Ruang Khayal.....	83
3.2.2 Latar Waktu	83
3.2.2.1 Keadaan Hari.....	84
3.2.2.1.1 Pagi Hari	84
3.2.2.1.2 Siang Hari	84
3.2.2.1.2 Sore Hari	85
3.2.2.1.3 Malam Hari	85
3.2.3 Latar Suasana	85
3.3 Konflik yang Dialami, serta Hubungannya dengan Perwatakan Iori serta Perannya dalam Alur	86
3.3.1 Konflik Internal	87
3.3.1.1 Krisis Eksistensi yang Dirasakan Iori	87
3.4.1.2 Iori yang Tidak Ingin Mati, Namun Tidak Ingin Mengorbankan Teman-Temannya	89
3.4.1.3 Iori yang Tidak Ingin Bunkenbu Berpencar	91
3.4.1.4 Hubungan Iori dengan Taichi	93
3.4.1.5 Keinginan Iori Untuk Memperbaiki Masa Lalunya	94
3.4.1.6 Bipolaritas Iori Serta Dampak yang Ditimbulkannya	96
3.4.2 Konflik Eksternal	103
3.4.2.1 Konflik Iori dengan Fuusen Kazura	103
3.4.2.2 Konflik Iori dengan Himeko	104
3.4.2.3 Konflik Iori dengan Keluarganya.....	105
3.4.2.4 Konflik Iori dengan Kaoru	106
BAB 4 SIMPULAN DAN SARAN.....	110
4.1 Simpulan	110
4.2 Saran.....	113
DAFTAR PUSTAKA.....	117

INTISARI

Noda, Yucky Hiko, 2017.” Konflik Pembangun Karakter dari Tokoh Iori Nagase dalam *Anime Kokoro Connect*”. Skripsi Program Studi Sastra Jepang, Universitas Diponegoro, Semarang. Pembimbing I Drs. Hermintoyo, M.Pd. Pembimbing II Yuliani Rahmah S.Pd, M.Hum.

Kokoro Connect merupakan *anime* karya Sadanatsu Anda yang menceritakan tentang jalinan hati dari lima orang sahabat. Penelitian ini menggunakan teori struktural juga teori konflik untuk memahami konflik-konflik yang membangun karakter dari tokoh Nagase Iori.

Metode untuk memperoleh data dilakukan dengan metode simak catat yaitu menonton tiap episode *Kokoro Connect* dengan cermat secara berulang-ulang, lalu mencatat data-data seperti dialog, maupun adegan yang relevan dengan penelitian.

Hasil yang dicapai adalah Dalam *Kokoro Connect*, Iori mengalami konflik eksternal berupa konflik sosial juga konflik fisik. Konflik sosial Iori terjadi karena gesekan antara Iori dengan teman-teman, maupun keluarganya. Konflik fisik Iori terjadi antara Iori dengan myou na genshou yang ditimbulkan Fuusen Kazura. Konflik internal yang terjadi dalam batin Iori ialah akibat perbedaan persona ideal yang biasa ia tunjukkan, dengan persona non-ideal yang ada didalam dirinya.

Kata kunci: *Kokoro Connect*, Sadanatsu Anda, konflik, anime, teori konflik, teori struktural, pembangunan karakter, fiksi

ABSTRACT

Noda Yucky Hiko, 2017. "Conflict that Develops Iori Nagase's Character in Kokoro Connect by Sadanatsu Anda". Japanese Departement thesis, Diponegoro University, Semarang. Supervisor I Drs. Hermintoyo, M.Pd. Supervisor II Yuliani Rahmah, S.Pd., M.Hum.

Kokoro Connect is an adaptation anime by a light novel with the same title, by Sadanatsu Anda. It is a story about friendship in a group of five called Cultural Literature Studies.

This thesis is using structural theory and conflict theory to understand what kind of conflict develops Nagase Iori's character.

To acquire the data, writer used noting method by watching the object, then take notes on relevant data such as dialogue, or scene.

The result is in Kokoro Connect, Iori is affected by many conflict whether it's physical, or social. Iori's social conflict is caused by her clash with parent, or friends. Her physical conflict is caused by her clash with strange phenomenon that appeared because of Fuusen Kazura. Iori's Internal conflict is caused by her difference from the ideal persona that she show to the world, and her non-ideal persona that she kept to herself.

Keywords: *Kokoro Connect, Sadanatsu Anda, conflict, anime, conflict theory, structural theory, character development, fiction*

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Anime (*Animeeshon*) merupakan *gairaigo*¹ yang berasal dari kata *animation*. *Anime* sendiri merupakan istilah yang digunakan untuk menyebut film animasi yang diproduksi di Jepang (<https://en.wikipedia.org/wiki/Anime>).

Dalam *Understanding Manga and Anime* (Brenner: 2007) dijelaskan bahwa permulaan dari diciptakannya *anime* merupakan *sequential art* (gambar bersambung) yang dapat berbentuk komik strip, maupun novel grafis. *Anime* tertua yang pernah ditemukan ialah sebuah animasi pendek berdurasi 50 *frame*. *Anime* tersebut menampilkan seorang anak laki-laki mengenakan *seraafuku*² sedang menuliskan *kanji katsudoushashin*³ (活動写真) pada papan tulis. *Anime* tua tersebut ditemukan oleh Natsuki Matsumoto, seorang dosen di Ōsaka-Tōkyō Geijutsu Daigaku, atau Universitas Seni Osaka-Tokyo (<http://www.animenewsnetwork.com/news/2005-08-07/oldest-anime-found>).

Berdasarkan anime.db, sebuah situs *database* yang berisikan data *anime* yang telah diproduksi hingga sekarang, saat ini jumlah seri *anime* di Jepang mencapai angka 9838 dengan 166056 episode yang sudah diproduksi. Angka tersebut terus bertambah dengan diproduksinya berbagai judul *anime* baru

¹ Bahasa serapan.

² Seragam pelaut

³ Dapat diartikan secara literal sebagai gambar bergerak.

pada setiap musim⁴ (<http://anidb.net/perl-bin/animedb.pl?show=main>).

Karya sastra menurut Sumardjo dan Saini merupakan suatu seni bahasa yang lahir untuk dapat dinikmati pembaca. Karya sastra adalah ungkapan pribadi manusia yang berupa pengalaman, pemikiran, perasaan, ide, semangat, keyakinan dalam suatu bentuk gambaran kehidupan, yang dapat membangkitkan pesona dengan alat bahasa dan dilukiskan dalam bentuk tulisan. Drama adalah karya sastra yang bertujuan menggambarkan kehidupan dengan mengemukakan tikaian atau konflik (*conflict*) dan emosi lewat lakuan (*action*) dan dialog (*dialogue*). Lazimnya dirancang untuk pementasan di panggung (Sudjiman, 1984:20). Dengan masuknya teknologi modern, drama tidak lagi hanya dapat disaksikan melalui pementasan panggung, namun dapat disaksikan dalam berbagai media. Salah satunya adalah dalam bentuk animasi.

Anime memiliki unsur-unsur intrinsik yang membangunnya seperti halnya karya sastra lainnya. Hal ini meliputi tema, amanat, latar, tokoh serta penokohan, plot, serta sudut pandang. Abrams dalam Nurgiyantoro (2007:165), mengungkapkan bahwa tokoh cerita adalah orang-orang yang ditampilkan dalam suatu karya naratif atau drama yang ditafsirkan oleh pembaca memiliki kualitas moral dan kecenderungan tertentu yang diekspresikan dalam ucapan dan apa yang dilakukan dalam tindakan. Tokoh sebagai pelaku dalam cerita fisik memiliki watak, yang dapat dilihat dari tiga dimensi, yaitu fisiologis, psikis, serta sosiologi. Dimensi fisiologi meliputi usia, jenis kelamin, ciri fisik dari tokoh tersebut. Dimensi psikis

⁴ Produksi di pertelevisian Jepang terbagi atas empat musim televisi. yaitu musim dingin (Januari-Maret), musim semi (April-Juni), musim panas (Juli-September) dan musim gugur (Oktober-Desember). Perilisan serial televisi baru berdasarkan musim berlaku baik bagi *dorama*, maupun *anime*.

meliputi kondisi rohani dan psikis tokoh. Mentalitas, cipta, rasa, karsa, sikap, juga tingkah laku. Dimensi sosiologi meliputi status, pekerjaan, jabatan, pendidikan, dan lain sebagainya (Waluyo, 2012:17). Konflik sebagai salah satu unsur dari plot atau alur memiliki peranan sebagai pengembang plot dan membawa pembaca kepada fakta di dalam cerita serta memikat agar pembaca menuntaskan ceritanya (Stanton, melalui Nurgiyantoro, 2007: 113). Konflik dalam suatu drama sangat berkaitan erat dengan tokoh, karena tokoh merupakan individu rekaan yang mengalami peristiwa maupun berlakuan dalam berbagai peristiwa cerita (Sudjiman, 1984: 16). Konflik yang terjadi dalam suatu kisah fiksi mampu mempengaruhi tindakan, serta watak dari tokoh yang mengalaminya. Penulis memilih *Kokoro Connect* sebagai karya sastra berupa drama yang ditampilkan dalam bentuk animasi untuk digunakan dalam penelitian.

1.2 Sinopsis *Kokoro Connect*

Kokoro Connect (ココロコネクト) merupakan *anime* adaptasi dari *light novel*⁵ berjudul *Kokoro Connect* karya Sadanatsu Anda, yang diilustrasikan oleh Shiromizakana, dan dipublikasikan oleh Enterbrain pertama kali pada 30 Januari 2010. Sedangkan jilid terakhir dari *Kokoro Connect* diterbitkan pada 30 September 2010 (http://lndb.info/light_novel/Kokoro_Connect). Selain sebagai *anime*, *Kokoro Connect* juga sudah diadaptasikan menjadi dua *manga* dengan dua judul yang berbeda, yaitu *Kokoro Connect* yang diilustrasikan oleh Cuteg dan dipublikasikan

⁵ Merupakan jenis novel yang menargetkan pembaca SMP hingga SMA (Enomoto, 2008: 8). Biasa disertai dengan ilustrasi bergaya *anime* dengan tujuan untuk mempermudah penyampaian cerita serta membuatnya lebih menarik (Raito Noberu Kanzen Yomihon: 2007)

oleh Enterbrain dan *Kokoro Connect: On Air* yang diilustrasikan oleh Na! dan dipublikasikan oleh Kadokawa Shoten.

Adaptasi *anime* dari *Kokoro Connect* diproduksi oleh studio SILVER LINK dan disutradarai oleh Shin Oonuma. Studio SILVER LINK dan Shin Oonuma juga pernah memproduksi berbagai *anime* lain yang cukup populer di Jepang, seperti *Baka to Test to Shoukanjuu*, dan *Fate/kaleid liner Prisma ☆Illya*, (https://myanimelist.net/anime/producer/300/Silver_Link).

Kokoro Connect menceritakan tentang kehidupan lima orang murid SMA Yamaboshi, yang tergabung dalam *bunkakenkyuubu*⁶ (selanjutnya akan disingkat menjadi *bunkenbu*⁷) di sekolah tersebut. Kelima murid tersebut ialah Taichi Yaegashi, Himeko Inaba, Iori Nagase, Yoshifumi Aoki, serta Yui Kiriyama. Kehidupan sekolah mereka yang biasa-biasa saja berubah ketika suatu entitas misterius bernama Fuusen Kazura⁸ muncul dan menimbulkan *myou na genshou* (fenomena aneh). *Kokoro Connect* merupakan jenis *anime* yang penceritaannya terbagi atas beberapa *story arc*⁹. Pada umumnya dalam suatu cerita hanya terdiri atas satu *story arc*. Namun cerita dalam beberapa *anime* dapat tersusun atas beberapa *arc*, dengan masing-masing *arc* menceritakan kisah yang berbeda, namun saling terjalin sehingga membentuk suatu cerita yang utuh (https://en.wikipedia.org/wiki/Story_arc).

⁶ Klub Penelitian Budaya.

⁷ Merupakan singkatan yang digunakan para tokoh untuk menyebut *bunkakenkyuubu* (Klub Penelitian Budaya)

⁸ Memiliki arti literal yaitu tanaman *cardiospermum*, atau dalam bahasa Indonesia biasa dikenal dengan nama paria kurung (Tanaman Bunga Disekitar Kita: 66).

⁹ Merupakan struktur naratif dalam suatu cerita baik dalam buku, maupun film. *Arc*, atau kurva tersebut menggambarkan naik serta turunnya tingkat ketegangan dalam cerita (<https://fcmalby.wordpress.com/2014/05/14/narrative-arc-shaping-your-story/>).

Perbedaan diantara setiap *story arc* dalam *Kokoro Connect* terletak pada *genshou*¹⁰ yang berlangsung. *Arc* dalam *Kokoro Connect* terdiri atas *Hito Random* (episode satu sampai episode lima), *Kizu Random* (episode enam sampai episode 10), *Kako Random* (episode 11 sampai episode 13), dan *Michi Random* (episode 14 sampai episode 17).

Genshou yang terjadi dalam *Kokoro Connect* ialah *jinkakuirekawari*¹¹ yang berlangsung pada *Hito Random*, *yokuboukaihou*¹² dalam *Kizu Random*, *jikantaihou*¹³ dalam *Kako Random*, serta *kanjoudendou*¹⁴ dalam *Michi Random*. Seluruh *genshou* tersebut hanya terjadi kepada para tokoh yang tergabung dalam *bunkenbu*. *Genshou* tersebut akan terjadi secara acak, sehingga para tokoh tidak mengetahui kapan, dan kepada siapa *genshou* tersebut akan terjadi.

Penulis memilih *Kokoro Connect* sebagai objek untuk diteliti karena penulis tertarik dengan perkembangan salah satu tokoh utama dalam cerita ini, yaitu Iori Nagase. Iori merupakan tokoh selalu yang memaksakan dirinya agar sesuai dengan ekspektasi lingkungan sosialnya. Hal ini ia lakukan dengan memainkan persona yang ia anggap ideal, sehingga jati diri sesungguhnya semakin terkikis oleh ideal tersebut. Tokoh Iori memiliki watak ideal sebagai gadis yang menyenangkan, dan ceria. Namun dibalik idealnya itu, terdapat sosok Iori yang dingin dan pemurung. Perubahan tokoh yang drastis inilah yang menyebabkan penulis memilih tokoh Iori Nagase sebagai objek dalam penelitian ini.

¹⁰ Fenomena. Merujuk kepada fenomena-fenomena aneh yang ditimbulkan Fuusen Kazura.

¹¹ Pertukaran jiwa.

¹² Pelepasan kontrol akan hasrat terdalam.

¹³ Mundurnya kondisi fisik dan mental ke masa lalu.

¹⁴ Penyampaian isi hati.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan tersebut, masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana tokoh, penokohan serta latar yang terdapat dalam *Kokoro Connect*?
2. Bagaimana dimensi penokohan tokoh-tokoh utama dalam *Kokoro Connect*?
3. Bagaimana konflik yang membangun karakter dari Iori Nagase?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan masalah-masalah yang telah dirumuskan di atas, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui tokoh, penokohan serta latar yang terdapat dalam *Kokoro Connect*.
2. Mengetahui dimensi penokohan tokoh-tokoh utama dalam *Kokoro Connect*.
3. Mengetahui konflik yang membangun karakter Iori Nagase.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini terdiri atas manfaat teoretis dan manfaat praktis.

Manfaat teoretis dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi para peminat, serta pembelajar sastra, terutama bagi yang tertarik untuk melakukan

penelitian serupa.

Manfaat praktis dari penelitian ini ialah untuk memperluas wawasan pembaca mengenai salah satu jenis karya sastra drama dalam bentuk animasi.

1.6 Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini difokuskan kepada konflik yang dialami oleh Iori Nagase, disertai unsur-unsur intrinsik yang dibatasi pada tokoh, penokohan, latar yang mencakup latar tempat, waktu, dan sosial, serta konflik sebagai unsur yang membangun karakter Iori Nagase. Analisis penokohan akan dibatasi pada kelima tokoh utama yang berfungsi sebagai pusat berjalannya cerita. Analisis tersebut akan dilakukan dengan menguraikan dimensi penokohan yang terdiri atas dimensi fisiologis, sosiologis, serta psikologis.

1.7 Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan melalui tiga tahapan, yaitu pengumpulan data, analisis data, serta penyajian hasil analisis.

1.7.1 Perolehan Data

Proses pengumpulan data dilakukan dengan studi pustaka untuk mencari dan mencatat kutipan dialog dalam *Kokoro Connect*, maupun mengambil *screenshot* dari adegan yang mampu menunjukkan hal-hal yang relevan dalam penelitian ini, seperti penokohan suatu tokoh, serta konflik yang dialaminya. Hal tersebut dilakukan dengan cara menonton seluruh episode *Kokoro Connect* secara berulang-ulang dan mencatat data-data yang diperlukan dalam penelitian. Data yang

dihasilkan berupa kutipan-kutipan dialog, serta *screenshot* dari ekspresi maupun tindakan tokoh, serta latar yang terdapat dalam *Kokoro Connect*.

1.7.2 Analisis Data

Data yang sudah terkumpul kemudian dianalisis dengan menggunakan pendekatan struktural untuk mengurai unsur intrinsik yang terdapat dalam *Kokoro Connect*. Pendekatan struktural adalah metode penelitian sastra yang bertindak pada prinsip strukturalisme yang memandang bahwa karya sastra merupakan peristiwa kesenian (seni bahasa) yang terdiri dari sebuah struktur (Wellek, 1990:159). Penulis membatasi unsur intrinsik yang akan diuraikan dalam penelitian ini hanya pada tokoh, penokohan, serta latar yang terdiri atas latar tempat, waktu, dan suasana sebagai unsur-unsur yang relevan dengan konflik yang dialami Iori Nagase.

Selain dengan pendekatan struktural, data tersebut juga akan ditelaah dengan menggunakan teori konflik untuk menjelaskan konflik-konflik yang melibatkan tokoh Iori.

1.7.3 Penyajian Hasil Analisis

Hasil dari analisis data akan disajikan dalam bentuk deskripsi dan paparan yang bersifat objektif secara jelas dan terperinci.

1.8 Sistematika Penulisan

Hasil penelitian ini akan dibagi menjadi empat bab, yang tersusun sebagai berikut:

Bab 1 Pendahuluan, berisi garis besar dari isi penelitian ini. Terdiri atas latar belakang, sinopsis *Kokoro Connect*, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, ruang lingkup penelitian, metode penelitian, serta sistematika

penulisan.

Bab 2 Berisi tinjauan pustaka dan kerangka teori yang digunakan dalam melakukan penelitian. Teori yang digunakan dalam penelitian ini ialah teori struktural yang penjelasannya meliputi tokoh, penokohan, serta latar. Selain itu penulis juga menggunakan teori konflik.

Bab 3 Berisi uraian tokoh-tokoh, penokohan para tokoh utama, dan pemaparan konflik-konflik yang dialami, serta mempengaruhi karakter Iori Nagase dalam *Kokoro Connect*.

Bab 4 Berisikan kesimpulan dari hasil penelitian, serta saran.

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORI

2.1 Tinjauan Pustaka

Penelitian mengenai konflik maupun tokoh serta penokohan yang terdapat dalam suatu karya sastra seringkali dilakukan oleh mahasiswa jurusan sastra. Cerpen, novel, maupun *anime* seringkali dijadikan objek dalam penelitian mahasiswa sastra Jepang. Penelitian mengenai *anime* maupun *light novel Kokoro Connect* belum pernah dilakukan sebelumnya, namun penulis menemukan beberapa penelitian dengan objek formal yang relevan dengan penelitian ini.

Agustina Artalia Putri dari Fakultas Ilmu Budaya Universitas Indonesia yang berjudul “Analisis Konflik Batin Tokoh Utama Dalam *Kayoi no Guntai* Karya Tsutsui Yasutaka (2010)”. Penelitian tersebut menggunakan teori konflik berdasarkan paham marxisme untuk menganalisis konflik yang terjadi dalam diri tokoh utama. Metode deskriptif analisis juga digunakan dalam penelitian Agustina Artalia Putri dengan mengumpulkan dan meneliti bagian-bagian yang mendukung hipotesa seperti unsur-unsur intrinsik serta ekstrinsik yang terdapat dalam cerita tersebut.

Yuni Setioasih Mardiana dari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta dengan penelitiannya yang berjudul “Konflik Tokoh dalam *Kurzgeschichte Lupinen* Karya Marie Luise Kaschnitz: Analisis Psikologi Sastra Sigmund Freud (2013)” juga menggunakan teori konflik dari

Stanton untuk mengemukakan konflik yang terdapat dalam cerpen tersebut. Penelitian dilakukan dengan pendekatan psikoanalisis dari Freud.

Shofiyatun dari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang dengan penelitiannya yang berjudul “Konflik Psikologis Tokoh Utama dalam Novel *Tuhan, Izinkan Aku Menjadi Pelacur* Karya Muhidin M. Dahlan (2009)” menggunakan teori konflik psikologis Kurt Lewin dalam buku Walgito yaitu *approach-approach conflict*, *approach-avoidance conflict*, dan *avoidance-avoidance conflict* sebagai dasar dalam menjelaskan konflik tokoh utama dalam novel tersebut. Namun dalam penelitian Shofiyatun tersebut tidak ditampilkan unsur-unsur pembangun dari novel, dan menitikberatkannya kepada konflik psikologis yang dialami oleh tokoh utama.

Dalam penelitian Frida Rustika Septianingrum dari Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro yang berjudul “Unsur-Unsur Pembangun *Anime Mahou Shoujo Madoka Magica* Karya Gen Urobuchi (2016)”, ia menjabarkan unsur-unsur pembangun yang terdapat dalam *anime* tersebut dengan menggunakan teori struktural. Frida melakukan penjabaran penokohan dari tokoh-tokoh yang terdapat dalam *Madoka Magica* dengan menggunakan tiga dimensi penokohan, dengan dibantu teori psikoanalisis dari Freud.

Dari empat penelitian yang telah disebutkan di atas, dapat ditemukan beberapa persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis. Persamaan objek kajian, yaitu konflik yang dialami oleh tokoh utama dalam suatu karya sastra, penulis temukan dalam penelitian yang dilakukan oleh Agustina, Yuni, dan Shofiyatun. Persamaan teori yang digunakan penulis untuk menjabarkan

penokohan dari tokoh dalam suatu karya sastra dapat ditemukan dalam penelitian yang dilakukan oleh Frida. Perbedaan dari penelitian yang dilakukan oleh penulis dengan Agustina, Yuni, dan Shofiyatun terletak pada bentuk karya sastra yang digunakan dalam penelitian. Penelitian Agustina Artalia Putri menggunakan *dorama*¹⁵ berjudul *Kayoi no Guntai*. Penelitian dari Yuni Setioasih Mardiana menggunakan cerpen berbahasa Jerman yang berjudul *Lupinen*, sedangkan Shofiyatun menggunakan novel berbahasa Indonesia dengan judul *Tuhan, Izinkan Aku Menjadi Pelacur*. Teori konflik yang digunakan penulis dengan Agustina dan Shofiyatun juga berbeda, Agustina Artalia Putri menggunakan teori konflik yang berlandaskan marxisme, sedangkan Shofiyatun menggunakan teori konflik psikologis yang dikemukakan oleh Kurt Lewin. Kesamaan teori konflik yang digunakan penulis ditemukan dalam penelitian Yuni Setioasih Mardiana, yaitu teori konflik yang dikemukakan oleh Stanton yang terdapat dalam buku Nurgiyantoro yang berjudul “Teori Pengkajian Fiksi (2007)”. Kesamaan bentuk karya sastra, yaitu *anime*, dan teori yang digunakan penulis untuk menguraikan penokohan dari tokoh-tokoh yang ada dapat ditemukan dalam penelitian Frida yang berjudul “Unsur-Unsur Pembangun *Anime Mahou Shoujo Madoka Magica* Karya Gen Urobuchi (2016)”.

2.2 Landasan Teori

2.2.1 Sejarah Singkat *Anime*

Seperti yang sudah dituliskan pada bab pertama, *anime* tertua yang pernah ditemukan ialah *anime* pendek yang menampilkan sesosok anal kali-laki yang

¹⁵ Drama televisi Jepang.

mengenakan *seraafuku* menuliskan *kanji katsudoushashin*. *Anime* singkat itu diperkirakan diproduksi pada akhir tahun 1916 hingga awal 1917. *Anime* pada masa itu dibuat dengan proses menggambar di sebuah papan untuk kemudian diambil gambarnya dan dihapus kembali. Proses yang merepotkan itu kemudian digantikan dengan teknik yang lebih modern, yaitu menggunakan *2D stop motion animation*. Teknik tersebut menggunakan potongan dari banyak gambar dengan berbagai media yang disusun secara *frame by frame*, sehingga menciptakan ilusi gerakan (Priebe, 2011: xvii). *Anime* yang dihasilkan pada masa itu merupakan animasi bisu¹⁶, namun diiringi oleh musik serta narator yang tampil secara *live* untuk menyampaikan jalannya cerita. *Anime* dengan dialog yang pertama kali dibuat ialah *Chikara to Onna no Yo no Naka* (Dunia di Dalam Wanita dan Kekuasaan) pada tahun 1933 oleh Kenzo Masaoka.

Tahun 1960, *Tetsuwan Atom*¹⁷ yang merupakan karya dari legenda dunia *manga*, Osamu Tezuka menjadi *anime* pertama yang disiarkan melalui televisi Jepang. *Tetsuwan Atom* menjadi pionir dari apa yang sekarang dianggap menjadi gaya *anime*, seperti penggambaran mata yang besar, dan pertarungan antar robot. *Tetsuwan Atom* merupakan *anime* yang membuktikan bahwa dunia animasi merupakan suatu industri yang menjanjikan profit, dilihat dari tingginya *rating*, penjualan *merchandise*, serta kepopulerannya bahkan di mancanegara.

Pada tahun 1970-1980, mulai muncul karya-karya familiar yang bahkan sampai sekarangpun masih dinikmati penggemarnya. Karya-karya tersebut

¹⁶ Tanpa dialog antar tokoh.

¹⁷ Lebih dikenal dengan judul terjemahannya, *Astro Boy*.

diantaranya *Urusei Yatsura* yang merupakan adaptasi dari *manga* buatan Rumiko Takahashi,¹⁸ *Dragon Ball* yang juga adaptasi dari *manga* karya Akira Toriyama, serta dimulai kepopuleran *Kidou Senshi Gundam* yang diproduksi oleh studio Sunrise. *Gundam* yang mengangkat tema perang, robot, serta politik kurang populer pada awal kemunculannya. Namun Bandai mulai merilis *model kits*¹⁹ *Gundam* yang melejitkan popularitasnya sehingga sampai sekarangpun terus diproduksi seri maupun *model kits Gundam* yang baru. Tahun 1980 juga merupakan awal dari popularitas Studio Ghibli²⁰, dengan karya terkenal pertamanya, *Kaze no Tani no Nausicaa*. Pada saat ini hampir semua *anime* diproduksi dengan menggunakan *celluloid*, atau kertas transparan berisikan latar juga karakter yang saling bertumpuk.

Tahun 1990-2000, di tengah krisis ekonomi yang melanda Jepang, *anime* tetap mampu bertahan dan mencetak karya-karya *hits*. Beberapa diantaranya adalah *Sailor Moon* dari studio Toei, dan *Majou no Takkyubin* dari Studio Ghibli. *Anime* dengan tema gelap dan diperuntukkan untuk penonton dewasa juga mulai bermunculan pada masa ini. Salah satu yang paling terkenal ialah *Neon Genesis Evangelion* dari Studio Gainax, yang disutradarai oleh Hideaki Anno. Anno yang pada saat itu sedang mengalami depresi menyalurkannya ke dalam karya sehingga menjadikan *Evangelion* karya psikologis yang gelap.

¹⁸ Komikus yang terkenal dengan *manga Inuyasha*, dan *Ranma ½*. Kedua karya ini sudah diadaptasi menjadi *anime*, juga disiarkan di Indonesia pada tahun 2002 (<https://www.kaskus.co.id/thread/50b50a17e474b4845700012a/artikel-sejarah-anime-di-indonesia-bagian-i-tahun-1980-1989/>).

¹⁹ Mainan robot *gundam* yang dapat dirakit sendiri. Dikenal di Jepang dengan sebutan *gunpla*, yang merupakan permainan kata dari *gundam plastic model* (https://en.wikipedia.org/wiki/Gundam_model).

²⁰ Studio *anime* dengan salah satu animator legendaris, Hayao Miyazaki. Beberapa karyanya yang terkenal diantaranya adalah *Hotaru no Haka*, *Tonari no Totoro*, dan *Sen to Chihiro no Kamikakushi* yang memenangkan banyak penghargaan termasuk Oscar dalam kategori film animasi terbaik pada tahun 2003 (<http://www.imdb.com/title/tt0245429/awards>).

Dilihat dari popularitasnya, serta potensi *anime* sebagai salah satu industri yang mampu menghasilkan *profit*, tidak heran bila produksi *anime* masih terus dilakukan di Jepang hingga menjadi salah satu bagian dari budaya populer Jepang.

2.2.2 Tokoh

Aminudin dalam bukunya yang berjudul Pengantar Apresiasi Karya Sastra menyebutkan bahwa tokoh merupakan pelaku yang mengemban peristiwa di dalam cerita fiksi sehingga peristiwa-peristiwa tersebut dapat menjalin suatu cerita.

Untuk dapat mengklasifikasikan tokoh-tokoh yang ada dalam *Kokoro Connect*, penulis menggunakan teori tokoh yang terdapat dalam Teori Pengkajian Fiksi karya Burhan Nurgiyantoro. Nurgiyantoro (2007:176-194) mengklasifikasikan tokoh-tokoh dalam cerita fiksi menjadi beberapa kategori berdasarkan segi peranan, fungsi penampilan, perwatakan, perkembangan perwatakan, serta kemungkinan pencerminan tokoh cerita.

2.2.2.1 Segi Peranan

2.2.2.1.1 Tokoh Utama

Tokoh utama adalah tokoh yang diutamakan penceritaannya dalam suatu karya. Ia merupakan tokoh yang paling banyak diceritakan, baik sebagai pelaku kejadian maupun yang dikenai kejadian. Bahkan dalam beberapa kasus, tokoh utama dapat dijumpai dalam setiap bagian cerita dalam suatu karya sastra. Keberadaan tokoh utama juga sangat berpengaruh dengan jalannya cerita, sehingga apabila tokoh tersebut dihapus, maka cerita akan terasa berbeda atau bahkan tidak bisa berjalan (Nurgiyantoro 2007:176).

2.2.2.1.2 Tokoh Sampingan

Tokoh sampingan atau tokoh tambahan atau tokoh pembantu merupakan tokoh yang berperan membantu atau menemani tokoh utama dalam cerita. Tokoh tambahan bukan merupakan fokus dari cerita, keberadaannya pun tidak terlalu signifikan terhadap plot cerita (Nurgiyantoro 2007:177).

2.2.2.2 Segi Fungsi Penampilan

2.2.2.2.1 Tokoh Protagonis

Salah satu pembagian kategori tokoh berdasarkan peranannya ialah tokoh protagonis. Menurut Altenbernd dan Lewis (dalam Nurgiyantoro, 2007: 178), protagonis merupakan tokoh yang kita kagumi, menampilkan sesuatu yang sesuai dengan norma dan nilai yang ideal, serta dapat membuat pembaca merasa simpatik dengan permasalahan yang dialaminya. Sebuah tokoh yang dapat dibilang sebagai perwakilan dari pembaca.

2.2.2.2.2 Tokoh Antagonis

Selain tokoh protagonis, pembagian tokoh berdasarkan peranan lainnya ialah tokoh antagonis. Tokoh antagonis merupakan tokoh yang bersinggungan dengan tokoh protagonis, menjadi penyebab konflik dalam cerita, dan berposisi dengan tokoh protagonis baik secara langsung maupun tidak langsung, baik secara batin maupun fisik (Nurgiyantoro, 2007: 179).

2.2.2.3 Segi Perwatakan

2.2.2.3.1 Tokoh Sederhana

Tokoh sederhana adalah tokoh yang hanya memiliki satu perwatakan tertentu, kepribadian yang tunggal, dan tidak memungkinkan terjadi perubahan pandangan

tentang sifat yang telah dianutnya. Tokoh sederhana mudah diidentifikasi oleh pembaca karena kedataran sifat dari tokoh tertentu ketika menghadapi permasalahan (Nurgiyantoro. 2007:182).

2.2.2.3.2 Tokoh Bulat

Tokoh bulat atau tokoh kompleks merupakan tokoh yang memungkinkan memiliki watak yang bermacam-macam dan sering kali sulit diduga atau diprediksi. Tokoh ini memberi kejutan kepada pembaca karena memiliki beberapa kemungkinan tindakan dan penyikapan terhadap suatu permasalahan (Abrams dalam Nurgiyantoro. 2007:183).

Tokoh bulat merupakan tokoh yang perwatakan berkembang seiring dengan berjalannya cerita, baik karena interaksi dengan tokoh lain maupun lingkungannya. Abrams menyebutkan bahwa tokoh bulat atau kompleks adalah tokoh yang memiliki dan diungkap berbagai kemungkinan sisi kehidupannya, sisi kepribadian dan jatidirinya. Ia dapat saja memiliki watak tertentu yang dapat diformulasikan, namun ia pun dapat pula menampilkan watak dan tingkah laku bermacam-macam, bahkan mungkin seperti bertentangan dan sulit diduga.

2.2.2.4 Segi Perkembangan Perwatakan

2.2.2.4.1 Tokoh Statis

Tokoh statis adalah tokoh yang tidak mengalami perubahan watak walaupun menghadapi permasalahan-permasalahan dalam cerita (Altenberd dan Lewis dalam Nurgiyantoro, 2007:188). Nurgiyantoro (2007:189) menjelaskan bahwa pada tokoh statis terdapat dua tokoh, yaitu tokoh hitam dan putih. Tokoh hitam yang dimaksud adalah tokoh yang berwatak jahat dan tokoh putih adalah tokoh yang berwatak baik.

Kedua tokoh tersebut dari awal kemunculan hingga akhir memiliki watak maupun penyikapan yang tetap dan saling berlawanan.

2.2.2.4.2 Tokoh Berkembang

Nurgiyantoro (2007:188) menjelaskan bahwa tokoh berkembang adalah tokoh yang memiliki perkembangan watak sesuai dengan peristiwa dan alur cerita yang mempengaruhi tokoh tersebut.

2.2.2.5 Segi Pencerminan Tokoh

2.2.2.5.1 Tokoh Tipikal

Tokoh tipikal adalah tokoh yang dicerminkan melalui status sosialnya seperti profesi, kebangsaan, dan sesuatu yang terkait dengan lembaga atau yang menggambarkan eksistensinya (Altenberd dan Lewis melalui Nurgiyantoro. 2007:190).

2.2.2.5.2 Tokoh Netral

Tokoh netral adalah tokoh yang hadir dalam cerita tanpa ada unsur keterkaitan status yang ada pada seseorang di dunia nyata. Kehadirannya berupa pelaku murni imajinasi pengarang dan yang mempunyai cerita dalam novel (Nurgiyantoro. 2007:191).

2.2.2 Penokohan

Penokohan adalah pelukisan gambaran yang jelas tentang seseorang yang ditampilkan dalam sebuah cerita (Jones dalam Nurgiyantoro, 2007:165).

Penokohan dan karakterisasi sering juga disamakan, artinya dengan karakter dan perwatakan menunjuk pada penempatan tokoh-tokoh tertentu dengan watak-watak tertentu dalam sebuah cerita (Nurgiyantoro, 2007:165)

Menurut Nurgiyantoro (2007:165), penggunaan istilah karakter sendiri dalam berbagai literatur bahasa Inggris menyaran pada dua pengertian yang berbeda, yaitu sebagai tokoh-tokoh cerita yang ditampilkan, dan sebagai sikap, ketertarikan, keinginan, emosi, dan prinsip moral yang dimiliki tokoh-tokoh tersebut. Dengan demikian, menurut Nurgiyantoro (2007:165), karakter dapat berarti pelaku cerita dan dapat pula berarti perwatakan.

2.2.2.1 Dimensi Penokohan

Menurut Waluyo (2002: 17-19), Tokoh-tokoh yang disebutkan tadi harus memiliki watak. Watak para tokoh tersebut digambarkan melalui dimensi perwatakan yang terdiri atas dimensi fisiologis, psikologis, dan sosiologis.

2.2.2.1.1 Dimensi Fisiologis

Merupakan keadaan fisik dari suatu tokoh. Dimensi ini meliputi umur, jenis kelamin, ciri tubuh, cacat jasmaniah, ciri khas yang menonjol, suku, bangsa, raut wajah, kesukaan, dan sebagainya.

2.2.2.1.2 Dimensi Psikologis

Merupakan keadaan psikis dari tokoh. Hal ini meliputi watak, kegemaran, mentalitas, standar moral, temperamen, ambisi, kompleks psikologis, emosi, dan sebagainya.

2.2.2.1.3 Dimensi Sosiologis

Keadaan sosiologis tokoh meliputi pekerjaan, kelas sosial, ras, agama, latar belakang ekonomi, jabatan, dan sebagainya.

Untuk dapat mengetahui perwatakan para tokoh yang terdapat pada *Kokoro Connect*, penulis menggunakan teori karakterisasi tokoh yang dikemukakan oleh

Albertine Minderop, dengan menggunakan metode analitik maupun dramatik. Minderop (2011:2) menjelaskan bahwa *characterization* atau karakterisasi merupakan salah satu cara untuk melukiskan perwatakan dari suatu tokoh yang terdapat dalam sebuah karya fiksi. Minderop dalam bukunya Metode Karakterisasi Telaah Fiksi (2011:4) menjelaskan bahwa terdapat lima metode untuk menelaah karakterisasi tokoh dalam sebuah karya fiksi. Kelima metode itu meliputi *telling* (metode langsung), *showing* (metode tidak langsung), *point of view* (metode sudut pandang), *stream of consciousness* (metode telaah arus kesadaran), dan, *figurative language* (metode telaah gaya bahasa). Berikut penjelasan mengenai dua metode telaah karakterisasi tokoh dalam karya fiksi yang akan digunakan dalam penelitian ini, yaitu metode *telling* (metode langsung), dan metode *showing* (metode tidak langsung).

Metode *telling* mencakup karakterisasi melalui penggunaan nama tokoh, karakterisasi melalui penampilan tokoh, serta karakterisasi melalui tuturan pengarang (Minderop. 2011:4). Sementara karakterisasi tokoh melalui metode *showing* mencakup karakterisasi melalui dialog dan tingkah laku. Karakteristik melalui dialog meliputi apa yang dikatakan penutur, jati diri penutur, lokasi dan situasi percakapan, jati diri tokoh yang dituju penutur, kualitas mental para tokoh, nada suara, penekanan, dialek, dan kosa kata para tokoh. Sementara karakteristik melalui tingkah laku meliputi ekspresi wajah, serta motivasi yang melandasi tindakan tokoh (Minderop. 2011:4).

2.2.2.2 Karakterisasi Tokoh

2.2.2.2.1 Karakterisasi Menggunakan Metode *Telling*

Pemaparan dengan menggunakan metode *telling* (langsung) dilakukan secara langsung oleh pengarang. Metode ini biasa digunakan di dalam cerita fiksi zaman dahulu sehingga pembaca hanya mengandalkan penjelasan dari pengarang saja (Minderop. 2011:8). Berikut penjelasan mengenai cakupan karakterisasi dengan metode langsung.

2.2.2.2.1.1 Karakterisasi Menggunakan Nama Tokoh

Penggunaan nama tokoh digunakan untuk memperjelas dan mempertajam perwatakan tokoh serta melukiskan kualitas karakteristik yang membedakannya dengan tokoh lain. Nama tokoh dalam karya sastra sering kali digunakan untuk memberikan ide atau menumbuhkan gagasan, memperjelas serta mempertajam perwatakan tokoh. Penggunaan nama dapat mengandung kiasan, kesusastraan ataupun sejarah tokoh tersebut dalam cerita (Minderop. 2011:8).

2.2.2.2.1.2 Karakterisasi Menggunakan Penampilan Tokoh

Penampilan fisik tokoh dalam karya fiksi, seperti bagaimana ia berpakaian, dapat memberikan gambaran mengenai berbagai hal mengenai tokoh tersebut, Seperti usia, kondisi fisik, tingkat kesejahteraan, bahkan kondisi psikologis tokoh dalam kisah fiksi tersebut. Dari pelukisan tersebut dapat diketahui pula apakah tokoh tersebut merupakan tokoh yang kuat, lemah, tenang, dan sebagainya (Minderop. 2011:12).

2.2.2.2.1.3 Karakterisasi Menggunakan Tuturan Pengarang

Pada metode ini, penulis fiksi melukiskan watak tokoh melalui narasi, sehingga

watak dan kepribadian yang dilukiskan menembus ke dalam pikiran, perasaan dan gejolak batin sang tokoh. Pengarang tidak hanya menggiring perhatian pembaca melalui narasinya tapi juga membentuk persepsi pembaca mengenai tokoh yang dikisahkannya (Minderop. 2011:15).

2.2.2.2.2 Karakterisasi Menggunakan Metode *Showing*

Metode yang mengabaikan kehadiran pengarang sehingga para tokoh dalam karya sastra dapat menampilkan diri secara langsung melalui tingkah laku mereka. Dalam metode tidak langsung ini, pembaca dituntut untuk memahami dan menghayati watak para tokoh melalui dialog dan tindakannya. Karakterisasi dengan metode *showing* dapat mencakup enam hal, yaitu karakterisasi melalui dialog, lokasi dan situasi percakapan, jatidiri tokoh yang dituju oleh penutur, kualitas mental para tokoh, nada suara, tekanan, dialek, dan kosa kata, dan karakterisasi melalui tindakan para tokoh (Minderop. 2011:22).

2.2.2.2.2.1 Karakterisasi Tokoh Melalui Dialog

Minderop (2011:22) membagi karakterisasi melalui dialog atas apa yang dikatakan penutur, jatidiri penutur, lokasi dan situasi percakapan, jatidiri tokoh yang dituju oleh penutur, kualitas mental para tokoh, nada suara, penekanan, dialek, dan kosa kata.

2.2.2.2.2.1.1 Perkataan Penutur

Pembaca harus memperhatikan substansi dari suatu dialog. Apakah dialog tersebut sesuatu yang terlalu penting sehingga dapat mengembangkan peristiwa-peristiwa dalam suatu alur atau sebaliknya. Penuturan suatu tokoh memegang peranan penting dalam mengembangkan peristiwa-peristiwa dalam suatu alur karena dialog

tokoh tersebut dapat melukiskan wataknya di dalam cerita tersebut (Minderop. 2011:23).

2.2.2.2.1.2 Jatidiri Penutur

Jatidiri penutur di sini apakah dialog tersebut dituturkan oleh tokoh protagonis, ataupun oleh tokoh minor. Dialog yang dituturkan oleh tokoh protagonis maupun tokoh utama biasa mengandung informasi yang lebih krusial mengenai alur cerita apabila dibandingkan dengan tokoh minor. Walaupun percakapan tokoh bawahan kerap kali memberikan informasi krusial yang tersembunyi mengenai watak tokoh lainnya (Minderop. 2005:25).

2.2.2.2.1.3 Lokasi dan Situasi Percakapan

Dalam kehidupan nyata, percakapan yang berlangsung secara pribadi dalam suatu kesempatan di malam hari biasanya lebih serius dan jelas daripada percakapan yang terjadi di tempat umum pada siang hari. Bercakap-cakap di ruang duduk keluarga biasanya lebih signifikan daripada berbincang-bincang di jalan atau di teater. Demikianlah, sangat mungkin hal ini dapat terjadi pada cerita fiksi. Pembaca harus mempertimbangkan mengapa pengarang menampilkan pembicaraan di tempat seperti di jalan dan di teater tentunya merupakan hal penting dalam pengisahan cerita (Minderop. 2011:28).

2.2.2.2.1.4 Jatidiri Tokoh yang Dituju Penutur

Penutur yang dimaksud adalah tuturan yang disampaikan tokoh dalam cerita atau tuturan yang diucapkan tokoh tertentu tentang tokoh lainnya (Minderop. 2011: 31).

2.2.2.2.1.5 Kualitas Mental Tokoh

Kualitas mental para tokoh dapat dikenali melalui alunan dan aliran tuturan ketika para tokoh bercakap-cakap. Misalnya, tokoh yang terlibat dalam suatu diskusi yang hidup menandakan bahwa mereka memiliki sikap mental yang terbuka atau *open-minded*. Ada pula tokoh yang gemar memberikan opini atau bersikap tertutup (*close-minded*) atau tokoh yang penuh rahasia dan menyembunyikan sesuatu (Minderop. 2011:33).

2.2.2.2.1.6 Nada, Suara, Penekanan, Dialek, serta Kosakata Tokoh

Nada suara, tekanan, dialek dan kosa kata dapat membantu memperjelas karakter para tokoh baik itu digambarkan secara implisit atau eksplisit. Metode ini dapat memberikan gambaran asli tentang watak tokoh, merefleksikan pendidikan, profesi dan status sosial tokoh (Minderop. 2011: 34).

Nada suara, walaupun diekspresikan secara eksplisit dan implisit dapat memberikan gambaran kepada pembaca watak si tokoh apabila ia seorang yang percaya diri, sadar akan dirinya atau pemalu—demikian pula sikap ketika si tokoh bercakap-cakap dengan tokoh lain (Minderop. 2011:34).

2.2.2.2.2 Karakteristik Tokoh Melalui Tindakan

Selain melalui tuturan, watak tokoh dapat diamati melalui tingkah laku. Tokoh dan tingkah laku bagaikan dua sisi mata uang. Perbuatan secara logis memperlihatkan bagaimana watak tokoh ditampilkan dalam perbuatannya. Tampilan ekspresi wajah pun dapat memperlihatkan watak tokoh. Selain itu, terdapat motivasi yang melatarbelakangi perbuatan dan memperjelas gambaran watak para tokoh (Minderop. 2011:37).

2.2.2.2.2.1 Tingkah Laku Tokoh

Untuk membangun watak dengan landasan tingkah laku, penting bagi pembaca untuk mengamati secara rinci berbagai peristiwa dalam alur karena peristiwa-peristiwa tersebut dapat mencerminkan watak para tokoh, kondisi emosi dan psikis yang tanpa disadari mengikutinya serta nilai-nilai yang ditampilkan (Minderop. 2011:38).

2.2.2.2.2.2 Ekspresi Wajah Tokoh

Bahasa tubuh (*gesture*) atau ekspresi wajah biasanya tidak terlalu signifikan bila dibandingkan dengan tingkah laku. Namun, tidak selamanya demikian. Kadang kala tingkah laku samar-samar dan spontan dan tidak disadari sering kali dapat memberikan gambaran kepada pembaca tentang kondisi batin, gejala jiwa atau perasaan si tokoh (Minderop. 2011:42).

2.2.2.2.2.3 Motivasi yang Melandasi Tingkah Laku Tokoh

Untuk memahami watak tokoh tak lepas dari tingkah laku baik yang disadari ataupun tidak disadari, penting pula memahami motivasi tokoh berperilaku demikian, apa yang menyebabkan ia melakukan suatu tindakan (Minderop 2011:45).

2.2.2.3 Teknik Analitik dan Dramatik

Sementara menurut Hudson (dalam Prihatmi. 1990:12), untuk mengetahui watak dari suatu tokoh dalam cerita fiksi dapat menggunakan dua cara, yaitu dengan menggunakan metode langsung (analitik), juga metode tidak langsung (dramatik). Teknik analitik biasa juga disebut sebagai teknik ekspositori.

2.2.2.2.1 Teknik Analitik

Teknik analitik atau ekspositori melukiskan watak tokoh dengan memberikan

gambaran, serta penjelasan secara langsung oleh pengarang. Pengarang memaparkan secara jelas watak dan tingkah laku tokoh. Watak tokoh tersebut hadir secara tidak berbelit-belit, melainkan langsung disertai deskripsi kediriannya (Nurgiyantoro 2007:195)

2.2.2.2.2 Teknik Dramatik

Dalam pelukisan watak tokoh dengan teknik dramatik, penulis tidak memaparkannya secara langsung dalam bentuk deskripsi, melainkan dalam berbagai aktivitas yang dilakukan oleh tokoh tersebut (Nurgiyantoro 2007:198). Sudjiman (1988:24-26) mengemukakan bahwa dalam teknik dramatik, watak dari suatu tokoh dapat disimpulkan sendiri oleh pembaca berdasarkan pikiran, cakapan, perilaku, bahkan dari penampilan fisik tokoh tersebut.

2.2.3 Latar

Latar merupakan gambaran situasi mengenai peristiwa yang terjadi dalam sebuah cerita. Tahap awal cerita fiksi umumnya bersifat penyituasian, pengenalan terhadap berbagai hal yang akan diceritakan, seperti tokoh, pelukisan keadaan alam, lingkungan, suasana, tempat, waktu, dan lainnya (Nurgiyantoro, 2007: 217). Latar adalah landasan atau tumpuan yang memiliki pengertian tempat, hubungan waktu, dan lingkungan sosial tempat terjadinya peristiwa-peristiwa yang diceritakan (Abrams melalui Nurgiyantoro, 2007:216). Nurgiyantoro (2007:227) membagi unsur-unsur latar menjadi tiga, yang meliputi latar tempat, waktu, dan latar sosial.

2.2.3.1 Latar Tempat

Latar tempat adalah suatu unsur latar yang mengarah pada lokasi dan menjelaskan dimana peristiwa itu terjadi. Unsur tempat yang dipergunakan mungkin berupa

tempat-tempat dengan nama tertentu, inisial tertentu, mungkin lokasi tertentu tanpa nama jelas.

2.2.3.2 Latar Waktu

Latar waktu merupakan unsur latar yang mengarah pada kapan terjadinya suatu peristiwa-peristiwa di dalam sebuah cerita fiksi (Nurgiyantoro. 2007:230). Waktu dalam latar dapat berupa masa terjadinya peristiwa tersebut dikisahkan, waktu dalam hitungan detik, menit, jam, hari, bulan, tahun, dan sebagainya.

2.2.3.3 Latar Sosial

Latar sosial adalah latar yang menjelaskan tata cara kehidupan sosial masyarakat yang meliputi masalah-masalah dan kebiasaan-kebiasaan pada masyarakat tersebut. Latar sosial dapat berupa kebiasaan hidup, adat istiadat, tradisi, keyakinan, cara berpikir, dan lain sebagainya (Nurgiyantoro. 2007:233). Penggunaan bahasa dan nama-nama tokoh juga dapat diidentifikasi menjadi latar sosial.

2.2.4 Alur

Alur atau plot adalah cerita yang berisi urutan kejadian, namun tiap kejadian itu hanya dihubungkan secara sebab akibat, peristiwa yang satu disebabkan atau menyebabkan terjadinya peristiwa yang lain (Stanton dalam Nurgiyantoro, 2007:113).

Alur merupakan struktur peristiwa-peristiwa, yaitu sebagaimana yang terlihat dalam pengurutan dan penyajian berbagai peristiwa tersebut untuk mencapai efek artistic tertentu. Peristiwa-peristiwa cerita (alur) dimanifestasikan lewat perbuatan, tingkah laku, dan sikap tokoh-tokoh utama cerita. (Nurgiyantoro, 2007:113)

Dalam penelitian kali ini penulis akan menggunakan teori alur untuk mengetahui peranan konflik yang Iori Nagase dalam dalam alur cerita.

Waluyo (2002:147-148) menyebutkan bahwa alur terbagi menjadi tujuh unsur. Yaitu tahap paparan (*exposition*), rangsangan (*inciting moment*), penggawatan (*rising action*), perumitan (*complication*), klimaks (*climax*), peleraian (*falling action*), penyelesaian (*denouement*)

2.2.4.1 Paparan (*Exposition*)

Berfungsi memaparkan awal cerita seperti tempat kejadian, waktu, topik, dan tokoh-tokoh dalam cerita.

2.2.4.2 Rangsangan (*Inciting Moment*)

Adalah dimana mulai adanya peristiwa dan masalah-masalah dalam cerita yang ditampilkan oleh pengarang untuk kemudian dikembangkan. Tahapan ini merupakan awal mula timbulnya masalah atau konflik.

2.2.4.3 Penggawatan (*Rising Action*)

Merupakan tahapan penanjakan konflik dimana terus terjadi peningkatan kadar intensitasnya. Tahapan ini merupakan tahapan dimana cerita dibuat semakin menarik.

2.2.4.4 Perumitan (*Complication*)

Tahap dimana konflik yang ditampilkan semakin rumit. Konflik-konflik yang terjadi dalam cerita mulai mengarah ke klimaks.

2.2.4.5 Klimaks (*Climax*)

Merupakan bagian paling penting dalam struktur dan plot. Klimaks sangat menentukan bagaimana suatu konflik akan terselesaikan.

2.2.4.6 Peleraian (*Falling Action*)

Pada tahap ini ditampilkan akibat dari klimaks. Bentuk dari penyelesaian klimaks ditentukan oleh hubungan antar tokoh serta konflik yang terdapat di dalamnya.

2.2.4.7 Penyelesaian (*Denouement*)

Merupakan penyelesaian dari konflik. Tahapan dimana konflik maupun subkonfliknya diberi jalan keluar serta pelepasan dari ketegangannya.

2.2.5 Teori Konflik

Konflik merupakan salah satu unsur terpenting dalam perkembangan plot dalam cerita. Bagaimana konflik dalam suatu karya terbangun akan menjadi salah satu penentu kadar kemenarikan dari cerita yang dihasilkan (Nurgiyantoro, 2007: 122). Wellek dan Warren (melalui Nurgiyantoro, 2007:122) menyatakan bahwa konflik adalah sesuatu yang dramatik, mengacu pada pertarungan antara dua kekuatan yang seimbang, menyiratkan adanya aksi dan balasan aksi. Konflik akan terjadi apabila tidak adanya kesepakatan atau pengaturan secara teratur antara sebuah keinginan satu dan keinginan yang lain. Konflik juga dapat terjadi jika tidak adanya kesepakatan antara ego satu dan ego yang lain. Konflik adalah bagian yang sangat penting dari alur sebuah cerita (Tarigan, 1984:134). Adanya suatu peristiwa yang dapat menimbulkan konflik selalu melibatkan tokoh sebagai pelaku utamanya dalam sebuah cerita, oleh karena itu dapat di simpulkan bahwa konflik merupakan bagian yang sangat penting sebagai daya tarik dalam sebuah prosa rekaan.

Menurut Meredith & Fitzgerald (melalui Nurgiyantoro, 2007: 122), konflik adalah sesuatu yang dramatik, mengacu pada pertarungan antara dua kekuatan yang seimbang dan menyiratkan adanya aksi dan aksi balasan. Stanton (dalam

Nurgiyantoro, 2007:124) membagi konflik menjadi dua jenis, yaitu konflik eksternal dan konflik internal.

2.2.5.1 Konflik Eksternal

Konflik eksternal adalah konflik yang terjadi pada seorang tokoh dengan sesuatu yang berada di luar dirinya. Lebih jauh lagi, Stanton (dalam Nurgiyantoro, 2007:124) membagi konflik eksternal menjadi dua, yaitu konflik sosial atau *social conflict*, dan konflik fisik atau *physical conflict*. Konflik fisik adalah konflik yang disebabkan oleh adanya perbenturan antara tokoh dengan lingkungan alam. Konflik sosial adalah konflik yang disebabkan oleh adanya kontak sosial atau masalah-masalah yang muncul akibat adanya hubungan antar manusia.

2.2.5.2 Konflik Internal

Konflik internal atau konflik batin adalah konflik yang dialami oleh seseorang dalam hati, jiwa seorang tokoh cerita yang merupakan permasalahan yang terjadi akibat adanya pertentangan antara dua keinginan, keyakinan, pilihan yang berbeda, harapan dan masalah lainnya (Nurgiyantoro, 2007:124). Konflik internal merupakan pergolakan yang terjadi di dalam batin tokoh itu sendiri. Konflik tersebut menyebabkan terjadinya perubahan watak serta tingkah laku dari tokoh yang mengalaminya.

BAB 3

ANALISIS UNSUR PEMBANGUN KOKORO CONNECT, SERTA KONFLIK IORI NAGASE

3.1 Analisis Penokohan dari Tokoh-Tokoh Utama dalam *Kokoro Connect*

Tokoh merupakan orang atau karakter yang ditampilkan dalam suatu karya naratif atau drama. Tokoh dapat dibagi berdasarkan segi peranan, fungsi penampilan, perwatakan, perkembangan perwatakan, serta kemungkinan pencerminan tokoh cerita. Tokoh utama dalam *anime* ini adalah Taichi Yaegashi (八重樫太一), Iori Nagase (永瀬伊織), Himeko Inaba (稲葉姫子), Yui Kiriya (桐山唯), Yoshifumi Aoki (青木義文), dan Fuusen Kazura (ふうせんかずら). Keenam tokoh tersebut merupakan tokoh yang paling berpengaruh terhadap jalannya cerita. Apabila salah satu dari keenam tokoh tersebut dihapuskan, maka cerita *Kokoro Connect* tidak dapat berjalan. Berikut penjabaran mengenai tokoh-tokoh utama dalam *Kokoro Connect*, serta penokohnya.

3.1.1 Taichi Yaegashi

Sebagai tokoh yang mendapatkan simpati dari penonton, Taichi merupakan salah satu tokoh utama protagonis dalam *Kokoro Connect*. Dari segi perwatakan dan perkembangan wataknya, Taichi merupakan tokoh bulat dan berkembang. Meskipun Taichi adalah tokoh dengan watak penolong dan baik hati, ia juga menampilkan sisi egoisnya ketika kontrol akan keinginan terpendamnya dilepaskan ketika *yokuboukaihou genshou* berlangsung. Keegoisannya ini bahkan sampai

melukai Iori yang mencoba menahannya agar tidak gegabah dalam bertindak.

青木義文 : ほら見ろ！お前はそんな自己中だから、そうやって人を傷つけるんだよ！

Yoshifumi Aoki : Nah kan lihat! Karena kamu egois begitu orang-orang sekitarmu sampai terluka

(Kokoro Connect: ep08, 06.55-06.58)

Dimensi Fisiologis Taichi digambarkan sebagai siswa SMA laki-laki dengan tinggi tubuh sekitar 160cm, yang merupakan tinggi tubuh rata-rata bagi siswa SMA pada umumnya. Ia memiliki mata dan rambut berwarna coklat.



Yoshifumi dan Yui mengatakan bahwa Taichi memiliki wajah yang tampan, namun sering tertutupi karena ia jarang tersenyum, juga karena ekspresi wajahnya sering terlihat datar.

桐山唯 : 太一の屈託のない笑顔って珍しくない？いつもはどっかひねた笑い方なのに。

青木義文 : 確かに。確か素材は悪くないんだから、いつもこんな風に笑ってりやうすげーモテそう気がするね。

Yui Kiriyama : Jarang sekali Taichi tersenyum polos seperti ini. Biasanya ia tersenyum seperti sedang memikirkan sesuatu.

Yoshifumi Aoki : Iya juga ya. Padahal wajahnya tidak begitu buruk. Kalau Taichi sering tertawa seperti ini pasti ia akan menjadi sangat populer.

(Kokoro Connect: ep01, 15.00-15.14)

八重樫太一 : 俺は「無表情キャラ」だからな。

Taichi Yaegashi : Karena aku kan karakter yang datar.

(Kokoro Connect: ep05, 17.41-17.43)

Ekspresi datarnya membuktikan bahwa Taichi merupakan tokoh yang jarang mengekspresikan perasaannya.

Taichi juga jarang berolahraga sehingga Yui yang sedang bertukar jiwa dengannya merasa bahwa tubuhnya kaku dan sulit digerakkan

桐山唯 : この体動きづらい！太一、あんたもっと運動したほうがいいわよっ！
 Yui Kiriya : Tubuh ini sulit untuk bergerak! Taichi, ada baiknya kamu lebih banyak berolahraga lho!
 (Kokoro Connect: ep03, 07.47-07.50)

Taichi terlihat berapi-api apabila sedang membicarakan hobi yang ia sukai, yaitu *prowrestling*. Dalam menulis artikel untuk dimuat dalam *bunkenshinbun*²¹ yang diterbitkan oleh klubnyapun, ia menggunakan *prowrestling* sebagai materi dari artikel tersebut. Kegemarannya ini sampai membuatnya dijuluki sebagai *otaku*²².

稲葉姫子 : 黙りやがれこのくそプロレスオタク。
 Himeko Inaba : Diam kamu dasar maniak gulat.
 (Kokoro Connect: ep03, 03.10-03.12)

Dimensi sosiologis Taichi digambarkan sebagai siswa SMA kelas 1-C di SMA Swasta Yamaboshi. Ia tergabung dalam kegiatan ekstrakurikuler *bunkakenkyuubu* di sekolahnya.

Dari segi ekonomi, kebutuhan pokok dari Keluarga Yaegashi terpenuhi dengan baik. Kondisi tempat tinggal keluarga Yaegashipun cukup baik dengan rumah bertingkat, dan perabotan rumah yang memadai. Hal ini membuktikan bahwa Keluarga Yaegashi merupakan keluarga yang berkecukupan dalam segi ekonomi.

²¹ Koran penelitian budaya. Merupakan buletin mingguan yang diterbitkan oleh *bunkenbu*.

²² *Otaku* merupakan istilah untuk menyebut penggemar *anime* dan *manga* (Okada, 2008: 42). Namun, istilah ini juga dapat digunakan untuk menyebut seseorang yang sangat mendalami hobi yang tidak begitu dipandang masyarakat luas (Okada, 2008: 54). Istilah ini merupakan kata ejekan (Okada, 2008: 12)



Taichi merupakan tokoh dengan watak penolong. Ketika ia mendengarkan temannya sedang mengalami kesulitan, yang pertama melintas dipikiran Taichi adalah bagaimana cara untuk menolongnya.

八重樫太一 : なにか俺^{おれ}に助^{たす}けてあげるはないか？
 Taichi Yaegashi : Ada yang bisa kulakukan untuk menolongmu?
 (Kokoro Connect: ep02, 18.42-18.45)

Ia lebih mendahulukan kepentingan teman-temannya daripada dirinya. Yoshifumi bahkan mengagumi watak Taichi tersebut.

青木義文 : オレなんてこれからどうすればいいかは検^{けんとう}討^{とう}もつかないよ。
 八重樫太一 : だな。どうやったら桐山^{きりやま}を救^{すく}ってやれるんだろうな...
 青木義文 : だからそういうことが凄^{すご}いんだってっ！「救^{すく}ってやろう」って
 発^{はつ}想^{そう}はさっ！
 Yoshifumi Aoki : Aku bahkan tidak tahu harus berbuat apa setelah ini.
 Taichi Yaegashi : Iya ya. Bagaimana kita bisa menolong Kiriyama ya...
 Yoshifumi Aoki : Nah itu yang membuat kamu hebat Taichi! Kamu langsung berpikir untuk menolong seseorang.
 (Kokoro Connect: ep03, 12.19-12.39)

Sisi penolong Taichi ia tunjukkan seperti dengan sukarela mengajukan diri menjadi perwakilan kelas untuk mengikuti kegiatan kerja bakti sekolah agar teman-temannya tidak merasa kerepotan.

稲葉姫子 : お前はなんでこんなくそメンドウなイベントに参^{さん}加^かした？
 八重樫太一 : 皆^{みんな}がやりたくないなら俺^{おれ}が引^ひき受^うけるしかないんだろう？そうすれば
 誰^{だれ}も嫌^{いや}な思^{おも}いをしなくて済^すむんだから。
 稲葉姫子 : やっぱり。お前は「自己犠^{じこぎ}牲^{せい}野^や郎^{ろう}」に相^あ応^{おう}しいよ。
 Himeko Inaba : Kenapa kamu mengikuti acara yang sangat merepotkan seperti ini?

Taichi Yaegashi : Karena bila yang lain tidak ingin, maka sebaiknya aku yang mengikutinya bukan? Dengan begitu acara akan selesai tanpa ada yang merasa dirugikan.

(Kokoro Connect: ep03, 03.00-03.09)

Sifatnya yang selalu ingin menolong temannya yang sedang kesulitan ini menyebabkannya dijuluki *jikogiseiyarou*²³ oleh Himeko. Ia dijuluki *jikogiseiyarou*, karena Taichi cenderung gegabah dan ekstrim dalam menolong teman-temannya. Ia bahkan rela melukai dirinya sendiri untuk menolong temannya.

桐山唯 : ねえ、どうしてアタシの^{ため}にそこまでしてくれるの？ 自分^{じぶん}の^{からだ}を^{きず}つけてまで。
八重樫太一 : 「そうしたいから」じゃ、だめか？
桐山唯 : 太一^{たいち}らしいね。
Yui Kiriyama : Hei, kenapa kamu sampai mau melakukan hal seperti itu demi aku? Bahkan sampai melukai tubuhmu sendiri begitu.
Taichi Yaegashi : Apa tidak boleh kalau hanya karena aku ingin melakukannya?
Yui Kiriyama : Taichi sekali ya.

(Kokoro Connect: ep03, 19.03-19.11)

Bahkan ketika Fuusen Kazura meminta para anggota *bunkenbu* untuk memilih jiwa siapa yang akan ikut mati bersama tubuh Iori, Taichi rela mengorbankan nyawanya sendiri untuk menyelamatkan Iori.

八重樫太一 : もし、誰か^{だれ}が犠^ぎ牲^{せい}になる必要^{ひつよう}があるのなら、俺^{おれ}になる。
Taichi Yaegashi : Jika seseorang diperlukan untuk mengorbankan dirinya, biar aku saja.

(Kokoro Connect: ep05, 14.03-14.08)

Himeko sering mengingatkan Taichi bahwa ia juga harus memikirkan perasaan orang lain yang ia tolong, karena ada saatnya kebaikan justru dapat menyakiti orang lain.

稲葉姫子 : 優^{やさ}しさが人^{ひと}を傷^{きず}つけるだってあるのを忘れ^{わす}んなよ。
Himeko Inaba : Jangan lupa bahwa ada saatnya kebaikan juga dapat menyakiti orang lain ya.

(Kokoro Connect: ep04, 04.43-04.45)

稲葉姫子 : ふざけたことを鳴^なかすんじゃないねえ！ なにが「俺^{おれ}が犠^ぎ牲^{せい}になる」だ！？

²³ Memiliki arti literal sebagai 'keparat yang selalu mengorbankan dirinya sendiri'. Sebuah kata umpatan ciptaan Himeko.

犠^ぎ牲^{せい}になられる方の気^き持^もちを考^{かん}え^がたことがあるのか！？お前^{まえ}は他人^{たにん}の考^{かん}え^がて^をそうで、本^{ほん}当^{とう}は自^じ分^{ぶん}の考^{かん}え^がないっ！

Himeko Inaba : Jangan seenaknya bicara! Apa maksudmu ingin mengorbankan diri begitu!? Pernahkah kamu memikirkan perasaan orang yang kau tolong!? Kamu berlaku seakan memikirkan orang lain, padahal kau hanya memikirkan dirimu sendiri!

(Kokoro Connect: ep05, 14.24-14.36)

Taichi mengatakan bahwa alasannya mengorbankan dirinya demi orang lain adalah agar dirinya tidak merasa terbebani dengan melihat penderitaan yang dialami orang lain. Taichi tidak sanggup melihat orang lain menderita. Membayangkan penderitaan yang dialami orang tersebut membuat dirinya ikut merasa terluka.

八^や重^{しゅう}樫^し太^た一^{いち} : 悪^{わる}いかよ！そうだよ！俺^{おれ}は目^めの前^{まえ}で誰^{だれ}か^が傷^{きず}つ^くの^を見^みる^のが嫌^{いや}な^{んだ}よ！そいつの痛^{いた}み^や苦^{くる}しみ^をを想^{そう}像^{ぞう}するとそれ^ははト^んと膨^{ふく}ら^{んで}途^と方^{ほう}も^ない痛^{いた}み^にな^る！俺^{おれ}はそれ^が嫌^{いや}だ！なら自^じ分^{ぶん}が背^せ負^おった方^{かた}が^ま増^まし^だ！まだ痛^{いた}み^がど^れく^らい^が分^わか^る、それ^{なら}耐^たえ^られ^る！そう^だよ、だから俺^{おれ}は誰^{だれ}のた^ため^ににや^やっ^てる^んで^もな^い！俺^{おれ}のた^ため^にに「自^じ己^ぎ犠^{せい}牲^{しょう}野^や郎^{ろう}」を^をや^やっ^てる^んだ！

Yaegashi Taichi : Memangnya salah!? Ya! Aku tidak sanggup melihat orang lain kesusahan dihadapanku! Jika aku membayangkan penderitaan yang mereka rasakan, hal itu terus menghantuiku hingga menjadi rasa sakit yang tak terkira! Aku tidak suka hal itu! Karena itu lebih baik semuanya kutanggung sendiri! Setidaknya dengan begitu aku masih bisa memperkirakan rasa sakitnya, dan masih bisa menahannya! Ya! Aku melakukannya bukan karena orang lain. Aku mengorbankan diriku demi diriku sendiri!

(Kokoro Connect: ep05, 14.36-14.54)

Hal ini menunjukkan bahwa Taichi memiliki empati yang besar. Namun juga egois karena ia tidak memikirkan bagaimana perasaan orang lain yang ia tolong dengan mengorbankan dirinya. Himeko mengatakan bahwa watak Taichi sangatlah aneh, namun juga menunjukkan kebaikan hati Taichi.

稲^い葉^は姫^{ひめ}子^こ : やっ^ぱりお前^{まえ}は可^お笑^かしいよ。可^お笑^かしいが、優^{やさ}しい狂^{くる}い方^{がた}だ^な。優^{やさ}しく^て、不^ふ器^き用^{よう}で、バカ^{ばか}だ^なあ、本^{ほん}当^{とう}に。でもそれ^{なら}アタシ^{あたし}建^たの痛^{いた}み^も分^わか^るだ^{らう}？

Himeko Inaba : Memang kamu ini aneh ya. Aneh..., namun baik hati. Baik hati, canggung, dan juga benar-benar bodoh. Kalau begitu kamu pasti bisa memahami penderitaan kita juga bukan?

(Kokoro Connect: ep05, 14.58-15.18)

Selain penolong, Taichi merupakan tokoh yang penyayang. Hal ini selain ia tunjukkan dari watak penolongnya, ia juga terlihat memanjakan adik perempuannya, Rina Yaegashi. Hal ini bahkan membuatnya dijuluki *siscon*²⁴ oleh teman-temannya.

- 八重樫莉奈 : お兄ちゃん〜
 八重樫太一 : っ？おお、今帰るか？
 八重樫莉奈 : うん、委員会で遅くなっちゃって。ああ疲れたよ。
 八重樫太一 : ご苦労さん。アイスでも食べるか？
 八重樫莉奈 : お兄ちゃん、わたしのこと甘やかしすぎ。わたしも5年生だからね！
 Rina Yaegashi : Kakak!
 Taichi Yaegashi : Um? Ooh, baru mau pulang ya?
 Rina Yaegashi : Iya, tadi ada rapat panitia jadi aku pulang terlambat. Capek sekali.
 Taichi Yaegashi : Terimakasih atas kerja kerasnya. Mau kakak traktir es krim?
 Rina Yaegashi : Kakak terlalu memanjakan aku. Aku ini sudah kelas lima tahu!
 (Kokoro Connect: ep01, 21.17-21.32)
 八重樫太一 : 後で妹に謝っとかないと...、さっきメールをしないとんだが何かを持ってやるぐらい...
 稲葉姫子 : 黙れ、シスコン。
 八重樫太一 : 兄が妹に大事に思うのは自然だろう！？
 Taichi Yaegashi : Aku harus minta maaf ke adikku nanti..., tadi sudah kukirim email, tapi setidaknya aku harus mencari sesuatu sebagai permohonan maafku...
 Himeko Inaba : Diam kamu *siscon*.
 Taichi Yaegashi : Bukankah sudah seharusnya seorang kakak menyayangi adiknya!?
 (Kokoro Connect: ep07, 04.52-04.56)

Taichi juga merupakan tokoh yang lamban dan kurang peka terhadap keadaan sekitarnya. Hal ini dapat dilihat dari kutipan berikut.

- 稲葉姫子 : バカかお前はっ！？どうしてそこまで能天気でいられるだっ！？
 間違いのない、うち等の中で一番鈍いのはお前だ太一っ！
 Himeko Inaba : Kamu bodoh ya!? Kenapa kamu masih bisa santai-santai seperti itu!? Tidak salah agi! Diantara kita berlima kamu adalah yang paling lamban, Taichi!”
 (Kokoro Connect: ep03, 05.00-05.11)

²⁴ *Siscon*, atau *sister complex* merupakan istilah yang digunakan untuk menyebut seseorang yang memiliki rasa sayang berlebih terhadap saudara perempuannya (<http://www.urbandictionary.com/define.php?term=sister%20complex>).

3.1.2 Himeko Inaba

Sebagai tokoh yang mendapatkan simpati dari penonton, Himeko merupakan salah satu tokoh utama protagonis dalam *Kokoro Connect*. Dari segi perwatakan dan perkembangan wataknya, Himeko merupakan tokoh bulat dan berkembang. Himeko yang memiliki watak dingin dan kasar, juga dimunculkan sisi penyayang dan pedulinya, terutama terhadap teman-temannya dalam *bunkenbu*.

稲葉姫子 : 違うっ！お前らはアタシにとってこの世で一番大切な仲間だ。
Himeko Inaba : Bukan! Bagiku kalian adalah teman-teman paling berharga di dunia ini...
(*Kokoro Connect: ep04, 13.45-13.50*)

Ia sering bertindak sebagai pemimpin dalam *bunkenbu*, juga memiliki watak yang tegas. Hal ini bahkan membuatnya disegani oleh teman-temannya.

稲葉姫子 : 今後、人格の入れ替わりが起きたときには可能な限り連絡を取り合
い状況確認する。なるべく人目を避ける。他人に会い対するときには
本人になりきる。良いな？
Himeko Inaba : Mulai sekarang, apabila terjadi pertukaran jiwa, komunikasi dengan
satu sama lain sebisa mungkin dan pastikan keadaan. Hindari bertemu
dengan orang lain, dan apabila hal tersebut terjadi, sebisa mungkin tiru
perilaku orang aslinya. Kalian mengerti?
(*Kokoro Connect: ep02, 14.37-14.52*)

桐山唯 : 絶対に稲葉だけは敵に回したくないわね。
Yui Kiriama : Pokoknya jangan sampai membuat Inaba menjadi musuh.
(*Kokoro Connect: ep01, 18.21-18.24*)

Dimensi fisiologis Himeko ditampilkan sebagai siswi SMA yang manis dengan rambut hitam sebahu, dengan mata berwarna cokelat. Tatapan matanya tajam dan mengerikan apabila sedang marah.



Himeko memiliki pesona yang sensual dan terlihat dewasa.

- 永瀬伊織 : ノン、ノン。わたしは脱いだらダメなアイドルタイプ。妖艶^{ようえん}さみみたいなのを感じ^{かん}させたい時は稲葉^{いなば}の方がいいんだって。
- 稲葉姫子 : 妖艶^{ようえん}さなんて、高校生男子^{こうこうせいだんし}に需要^{じゅよう}があるとは思^{おも}えんど。
- 永瀬伊織 : いや、案外^{あんがい}大人^{おとな}っぽい魅力^{みりょく}の方がウケるんじゃない？
- Iori Nagase : No, no. Aku ini tipe idol yang tidak boleh terlihat dengan pakaian terbuka. Untuk hal seperti itu Inaban lebih cocok karena kamu lebih memiliki sensualitas.
- Himeko Inaba : Sensualitas apa maksudmu? Kurasa anak SMA tidak akan mencari hal seperti itu deh.
- Iori Nagase : Tapi mungkin saja mereka lebih tertarik dengan pesona dari Inaban yang terlihat lebih dewasa.

(Kokoro Connect: ep01, 07.21-07.35)

Taichi mengatakan bahwa Himeko merupakan gadis yang cantik, dewasa, dan memiliki sisi manis.

- 八重樫太一 : 大体稲葉^{だいたいいなば}は頭良^{あたまい}いし、皆^{みんな}のこと考^{かんが}えてあげられるし、実^{じつ}はお人^{ひと}よしだし。大人^{おとな}ぽくて美人^{びじん}で、しかも可愛^{かわい}いところもあるし。
- Taichi Yaegashi : Lagipula Inaba pintar, dan selalu memikirkan teman-temanmu. Kamu juga dewasa, cantik, dan juga memiliki sisi manis tersendiri.

(Kokoro Connect: ep14, 18.06-18.21)

Himeko mahir menggunakan komputer. Kemahirannya ini ditunjukkan dengan Himeko sering terlihat membawa laptop yang digunakannya untuk menyusun artikel *bunkenshinbun*.



Kamar Himeko yang terletak di lantai dua rumahnya pun dilengkapi dengan komputer pribadi, lengkap dengan akses internet. Hal ini semakin membuktikan bahwa Himeko merupakan tokoh yang mahir menggunakan komputer. Di bawah ini merupakan gambar ketika Fuusen Kazura sedang mendatangi kamar Himeko, dan pada adegan tersebut diperlihatkan computer di kamar Himeko yang sedang terhubung dengan jaringan internet.



Secara sosiologis, Himeko merupakan siswi SMA kelas 1-C di SMA Swasta Yamaboshi. Ia tergabung dalam kegiatan ekstrakurikuler *bunkakenkyuubu* di sekolahnya. Sebelum tergabung dalam kegiatan tersebut, Himeko merupakan anggota dari *pasokonbu*²⁵. Namun ia langsung cecok dengan ketua klub tersebut, sehingga ia mengundurkan diri, lalu bergabung dengan *bunkenbu*.

八重樫太一 : 例えばそれは、パソコン部に入ろうとしたが、忽ち部長と衝突し別の道を模索した稲葉姫子であったり。

²⁵ Klub Komputer.

◦ Taichi Yaegashi : Misalnya Himeko Inaba, yang ingin masuk ke Klub Komputer, namun langsung berkelahi dengan ketua klubnya, lalu mencari jalan yang lain.

(*Kokoro Connect: ep01, 05.12-05.17*)

Hal ini membuktikan watak Himeko yang pemaarah dan mudah emosi. Namun Himeko yang dulu sempat bergabung dengan *pasokonbu* juga menunjukkan bahwa Himeko merupakan tokoh yang mahir menggunakan komputer.



Dari segi ekonomi, Keluarga Inaba merupakan keluarga dengan kondisi ekonomi yang baik. Hal ini terlihat dari kebutuhan pokoknya yang terpenuhi dengan baik. Kondisi tempat tinggal Keluarga Inaba cukup mewah dengan rumah bertingkat, dan interior rumah yang bernuansa kayu. Keluarga Inaba yang ditampilkan dalam *Kokoro Connect* terdiri atas Himeko, Kakak Inaba, dan Ibu Inaba.

Walaupun sikap Himeko terkesan dingin terhadap kakaknya, hubungan mereka tetaplah berjalan dengan baik. Hal itu dapat dilihat dari kutipan percakapan berikut.

稲葉兄	: 出かけるか、 ^{ひめこ} 姫子？
稲葉姫子	: ^み 見れば分かるだろう？
稲葉兄	: ^{ぶあいそ} 無愛想なやつだなー。んなこっちゃ ^{かれし} 彼氏できないぞ。
稲葉兄	: うう、 ^こ 怖え。
Kakak Inaba	: Mau keluar, Himeko?
Himeko Inaba	: Dilihat juga tahu kan?
Kakak Inaba	: Dingin sekali sikapmu. Kalau begitu terus kamu tidak akan bisa punya pacar lho.
Kakak Inaba	: Aduh, mengerikan.

(Kokoro Connect: ep01, 01.37-01.43)

稲葉兄 : おお、^{ひめこ}姫子！^{かえ}帰ってたのか？
 稲葉姫子 : だから見^みりや分^わかるんだろう？
 稲葉兄 : ...うん？どうした？^{おさ}抑えない顔^{かお}して。
 稲葉姫子 : 別に、いつもと同じだ。
 Kakak Inaba : Oh, Himeko sudah pulang ya?
 Himeko Inaba : Sudah kubilang dilihat juga tahu kan?
 Kakak Inaba : Lho? Kamu kenapa? Kok terlihat murung begitu?
 Himeko Inaba : Ah tidak apa kok. Sama seperti biasanya.

(Kokoro Connect: ep01, 20.29-20.40.)

Dalam dialog di atas diperlihatkan bagaimana kakak Himeko meskipun selalu ditanggapi dengan dingin oleh Himeko, ia tetap menunjukkan kepedulian serta kepekaannya terhadap keadaan Himeko.

Himeko merupakan tokoh dengan watak tegas, dan mudah emosi. Ia juga tokoh yang pemaarah. Dalam berbagai adegan, ditampilkan Himeko yang sedang memarahi ataupun menghukum teman-temannya di *bunkenbu*.



青木義文 : でも^{かんが}考えてみればあったんだよ。うち等^ら文研部^{ぶんけんぶ}の場合、^{ばあい}稲葉ちゃん^{いなば}は切^きれっキャラ^{きゃら}ってか、^{ぼうりょく}暴力^{ぼりりょく}キャラでが^がんが^んや^やっ^ちや^やって^るし...。
 Yoshifumi Aoki : Tapi kalau dipikirkan baik-baik ada kok tanda-tandanya. Diantara para anggota *bunkenbu*, Inabachan sering memukul kita karena karakternya yang pemaarah...

(Kokoro Connect: ep03, 10.50-10.58)

Dari bahasa yang digunakan, dapat diketahui bahwa Himeko merupakan tokoh yang berbicara apa adanya, dan cenderung kasar.

稲葉姫子 : お前^{まえ}ら、すぎ^{いのち}や^{おも}ったら命^{いのち}はない^{おも}と思うよ。

青木義文 : はいっ！
 八重樫太一 : すみませんでした...。
 Himeko Inaba : Kalau kalian melakukannya lagi, kurasa nyawa kalian akan
 : melayang lho.
 Yoshifumi Aoki : Baik!
 Taichi Yaegashi : Kami mohon maaf sebesar-besarnya
 (Kokoro Connect: ep03, 08.42-08.48)

稲葉姫子 : バカかお前はっ！？どうしてそこまで能天気^{のうてんき}でいられるだっ！？
 間違^{まちが}いない、うち等^らの中^{なか}で一番鈍^{いちばんにぶ}いのはお前^{まえ}だ太一^{たいち}！
 Himeko Inaba : Kamu bodoh ya!? Kenapa kamu masih bisa santai-santai seperti
 itu!? Tidak salah agi! Diantara kita berlima kamu adalah yang
 paling lamban, Taichi!”
 (Kokoro Connect: ep03, 05.00-05.11)

Himeko memiliki sisi egois dan seenaknya sendiri. Iori menggambarkan Himeko sebagai sosok yang arogan, sarkastis, serta tidak mudah menyerah untuk mencapai keinginannya.

永瀬伊織 : 稲葉^{いなば}んは勝手^{かって}だ。勝手^{かって}すぎる。わたしのことを思^{おも}ってくれてるのを分^わか^わってるけど...
 Iori Nagase : Inaban selalu seenaknya sendiri. Egois sekali. Aku paham kalau dia
 sebenarnya memikirkanku, tapi tetap saja...
 (Kokoro Connect: ep04, 15.30-15.37)

永瀬伊織 : どんなに悪^{わる}くても決^{けつ}して諦^{あきら}めない！傲岸不遜^{ごうがんふそん}！慇懃無礼^{いんぎんぶれい}！人^{ひと}を操^{あやつ}
 る自分^{じぶん}に利^りする！なにを利用^{りよう}しても有限実行^{ゆうげんじっこう}！それが「稲葉姫子^{いなばひめこ}」で
 しょっ！
 Iori Nagase : Tidak pernah menyerah walaupun kondisi seburuk apapun!
 Arogan! Sinis! Memanfaatkan orang lain untuk kepentingan diri sendiri!
 Mampu melakukan segala cara untuk memenuhi keinginannya!
 Bukankah Himeko Inaba seharusnya orang yang seperti itu!
 (Kokoro Connect: ep10, 13.59-14.10)

Dialognya dengan Pak Gotou, walikelasnya, dalam kutipan di bawah ini semakin menunjukkan sifat Himeko yang kurang sopan.

稲葉姫子 : さっさと余計^{よけい}を済^すませろ後藤^{ごとう}。
 後藤龍善 : あのな稲葉^{いなば}、俺^{おれ}はフランクで親しみやすい教師^しを目指^{めざ}しているから
 生徒^{せいと}達^{たち}にも後^ごっさんなんぞと呼^よばせているが、呼^よび捨^すてに^にして良^よいと
 いった覚^{おぼ}えは...。
 稲葉姫子 : 偉^{えら}そうなこと言^いうのは自分^{じぶん}の仕^し事^{ごと}を全^{まっ}うしたからにしろ。文化祭^{ぶんかさい}でク
 ラスの会^{かい}計^{けい}書^し類^{るい}やっ^だたのは誰^{だれ}だ？
 Himeko Inaba : Cepatlah sudah basa-basinya, Gotou.

Ryuuzen Gotou : Begini ya Inaba, aku memang ingin menjadi guru yang santai dan mudah akrab, sampai murid-muridpun kubiarkan memanggilku dengan panggilan Mas Go. Tapi aku tidak ingat pernah memberi izin untuk memanggil dengan nama saja...

Himeko Inaba : Lakukan pekerjaanmu dengan benar dulu sebelum berbicara sok seperti itu. Memangny kau pikir siapa yang melakukan pembukuan data kelas saat festival?

(Kokoro Connect: ep02, 03.41-04.00)

Karena pribadinya yang tertutup, semasa SMP Himeko sering mengurung dirinya di kamar untuk berselancar di dunia maya, sehingga ia tidak memiliki teman.

ふうせんかずら : ネットを見て回ってたんですか？

稲葉姫子 : それがどうした？

ふうせんかずら : 中学時代の稲葉さんはずっとそんな感じだったよね...？ 放課後も休日もずっと1人...、他人を信用せず、極端に壁を作り...。学校生活に困らない程度の人間関係は気づいていても、友人と呼べる人間は誰もー

Fuusen Kazura : Sedang browsing internet ya?

Himeko Inaba : Kalau iya memangnya kenapa?

Fuusen Kazura : Inabasan, bukankah semasa SMP Inabasan juga selalu seperti itu...? Kamu selalu sendirian saat pulang sekolah maupun hari libur..., kamu tidak mempercayai orang lain, dan membangun dinding disekitarmu... Kamu selalu berhati-hati agar tidak terjadi hal merepotkan dalam bersosialisasi, namun kamu tidak memiliki satupun orang yang bisa kamu anggap te...

(Kokoro Connect: ep09, 17.15-17.41)

Pribadinya yang tertutup ini menjadikan Himeko sebagai tokoh yang sulit mempercayai orang lain. Bahkan kepada teman-temannya dalam *bunkenbu*. Hal ini membuat batin Himeko berkonflik karena disisi lain, ia sangat menyayangi teman-temannya, dan ia juga ingin bersenang-senang dengan mereka.

稲葉姫子 : 太一、アタシはこの世の誰も信用していない。だから全員敵 その中でも、多分太一が一番の敵なんだ。アタシの思いやがりでなければ、この世の誰よりアタシのことを信頼してくれてるから。でも、アタシは人間不信であっても、人並みには皆と楽しくやれたらとか思ってた...。そんな中途半端の正確だから、今は毎日が苦痛なんだ。

Himeko Inaba : Taichi, aku tidak mempercayai siapapun di dunia ini. Karena itu semua orang adalah musuh bagiku. Kalau aku tidak salah mengira, Taichi adalah orang yang paling mempercayaku di dunia ini. Oleh karena itu kamu adalah musuh terbesarku. Namun meskipun aku tidak mempercayai siapapun begini, aku juga ingin bersenang-senang dengan orang lain. Karena sifatku yang setengah-setengah begini aku tersiksa

setiap harinya.

(Kokoro Connect: ep04, 15.18-15.48)

Rasa tidak percaya Himeko kepada teman-temannya ditunjukkan ketika *jinkakuirekawari genshou* (fenomena pertukaran jiwa) berlangsung. Himeko mengatakan bahwa ia takut apabila jiwa teman-temannya sedang berada dalam tubuhnya, mereka akan melakukan tindak kriminal seperti mencuri uang, dan sebagainya.

- 稲葉姫子 : 人と人が入れ替わる？その間犯罪やろうが何しようが、責任は全部元の体の持ち主に行く。やりたい放題できるってことだ。
- 八重樫太一 : 俺たちがそんなことするっていうのか？
- 稲葉姫子 : まあ、犯罪は言いすぎかもな。でも、小銭をくすねたり出来くはないだろう？
- Himeko Inaba : Jiwa yang saling tertukar? Bagaimana kalau pada saat itu ada yang melakukan tindak kriminal? Pertanggungjawabannya akan ditanggung oleh pemilik tubuh aslinya bukan? Kamu jadi bisa bebas melakukan apapun ketika itu.
- Taichi Yaegashi : Jadi kamu berpikir bahwa kita akan melakukan hal seperti itu?
- Himeko Inaba : Ya, tindak kriminal mungkin terlalu melebihi-lebihkan. Tapi bukan berarti kalian tidak mungkin mencuri uang kecil atau sesuatu bukan?
- (Kokoro Connect: ep4 14.16-14.36)

Himeko menganggap bahwa semua orang selain dirinya adalah musuh.

- 稲葉姫子 : 自分以外の人間は皆敵だ。
- Himeko Inaba : Semua orang selain diri sendiri adalah musuh.
- (Kokoro Connect: ep03, 00.29-00.33)

Meski begitu, Himeko sangat peduli terhadap teman-temannya. Himeko bahkan rela menekan perasaan sukanya terhadap Taichi agar suasana dalam *bunkenbu* tidak menjadi canggung. Himeko menganggap keberadaan teman-temannya sangat berharga. Hal ini menunjukkan sifat Himeko yang penyayang.

- 稲葉姫子 : だって...だって...そうしないと5人でいられなくなる....
- 永瀬伊織 : なんで5人でいられなくなるの！？
- 稲葉姫子 : だって...男と女が集まって、恋愛とか変な風にこじれたら... 有情とか木端微塵になるくらい...揉めるんだろ？青木は唯のことを好きで... 唯もなんだかんだ言っつまんざらじゃなく... くて... 後伊織も支えてく

れる人を求めて...そういうのを自然としたがる太一がいて...伊織と太一
 がくっつけば...凄く凄く丸く収まるじゃねえか...そうすればずっと5人で
 いられる...。

Inaba Himeko : Habisnya... Habisnya... Kalau tidak begitu kita berlima tidak bisa bersama lagi...

Nagase Iori : Kenapa kau beranggapan kalau kita tidak bisa bersama lagi!?"

Inaba Himeko : Karena..., dalam pertemanan laki-laki dan perempuan pasti suatu saat akan timbul perasaan saling suka, dan hal tersebut akan membuat suasana canggung, yang kemudian akan merusak hubungan pertemanan yang ada hingga berkeping-keping bukan...? Aoki suka dengan Yui... Yuiupun meskipun terus menolaknya ia tetap tidak keberatan dengan perhatian yang diberikan oleh Aoki... Lalu kamu juga membutuhkan seseorang untuk *support*mu, dan kebetulan Taichi dengan sukarela ingin melakukannya. Jadi kalau Taichi dan Iori berpacaran..., persahabatan kita berlima akan selamat..., dan segalanya akan baik-baik saja...

(*Kokoro Connect: ep10, 09.38-10.07*)

Himeko juga menunjukkan sisi romantisnya ketika ia mulai berpacaran dengan Taichi pada episode 17. Hal ini menyebabkan Iori mengubah nama panggilan Himeko dari Inaban menjadi Dereban. Dereban merupakan permainan kata dari *deredere*²⁶, dan Inaban.



Himeko merupakan tokoh yang menginginkan segala sesuatu terencana, dan hal itu juga menyebabkannya menjadi pribadi yang pencemas. Hal ini dapat dilihat dari bagaimana Himeko yang terlalu mencemaskan apa yang akan dilakukan oleh teman-temannya ketika berada dalam tubuhnya ketika *jinkakuirekawari genshou* (fenomena pertukaran jiwa) berlangsung, maupun bagaimana ia mencemaskan suasana dalam *bunkenbu* yang akan menjadi canggung karena dia

²⁶ *Deredere* merupakan sifat penuh kasih sayang atau yang dimunculkan ketika seseorang sedang jatuh cinta (<http://www.urbandictionary.com/define.php?term=dere%20dere>).

menyukai Taichi. Agar tidak terjadi hal yang ia cemas itu, Himeko tidak langsung membicarakannya dengan teman-temannya, namun menyimpan dalam dirinya sendiri, dan menunjukkan watak Himeko yang tertutup. Bahkan teman-temannyapun mengatakan bahwa Himeko adalah tokoh yang pencemas.

永瀬伊織	: 稲葉 ^{いなば} ん、つまりそれは...、「心配 ^{しんぱい} 性 ^{しょう} 」ってことだね。
Iori Nagase	: Dengan kata lain Inaban..., terlalu mencemaskan sesuatu ya? (<i>Kokoro Connect ep04, 20.17-20.22</i>)

3.1.3 Iori Nagase

Sebagai tokoh yang mendapatkan simpati dari penonton, Iori merupakan salah satu tokoh utama protagonis dalam *Kokoro Connect*. Dari segi perwatakan dan perkembangan wataknya, Iori merupakan tokoh bulat dan berkembang. Pada *Michi Random* Iori yang pada awal cerita ditampilkan sebagai tokoh yang ceria dan menyenangkan mengalami perubahan watak menjadi tokoh yang menyebalkan akibat dari oleh gesekan Iori dengan *kandoudendou genshou* (fenomena penyampaian isi hati) yang ditimbulkan Fuusen Kazura.

Secara fisiologis, Iori ditampilkan sebagai siswi SMA yang manis dengan rambut berwarna ungu gelap, dengan mata berwarna hitam. Iori biasa terlihat dengan model rambut diikat samping dengan ikat rambut berwarna merah muda. Pemilihan warna aksesoris tersebut menunjukkan watak Iori yang feminin.



Dibanding dengan teman-teman perempuannya dalam *bunkenbu*, Iori memiliki

proporsi tubuh yang paling dewasa.

Iori seringkali terlihat dengan ekspresi wajah cerianya. Namun pada *Michi Random* yang fokus ceritanya adalah persona non-ideal dari Iori, ekspresi wajah yang ia tampilkan cenderung muram.



Secara sosiologis, Iori merupakan siswi SMA kelas 1-C di SMA Swasta Yamaboshi. Ia tergabung dalam kegiatan ekstrakurikuler *bunkakenkyuubu* di sekolahnya. Dalam *bunkenbu*, Iori menjabat sebagai ketua klub.

永瀬伊織	: ああ!! 教室にノート忘れた! で、取りに行ってもいい?
稲葉姫子	: この部長はお前だろう? アタシの許可求めるな。
Iori Nagase	: Aaa!! Aku kelupaan buku tulisku di kelas! Inaban, boleh aku pergi mengambilnya?
Himeko Inaba	: Ketua klub ini kan kamu. Jangan meminta izin padaku. (<i>Kokoro Connect: ep01, 11.15-11.18</i>)

Dari segi ekonomi, Keluarga Nagase merupakan tokoh dengan keadaan ekonomi paling sederhana. Hal ini terlihat dari tempat tinggal Keluarga Nagase yang terletak di sebuah kompleks apartemen sederhana. Interior rumahnyaapun tidak selengkap dan semewah di tempat teman-teman *bunkenbu* lainnya.



Keluarga Nagase terdiri atas Iori, dan Reina Nagase, ibu dari Iori. Iori tumbuh besar dengan memiliki lima sosok ayah, hasil dari pernikahan dan perceraian Ibunya.

- 永瀬伊織 : わたしはさ、父親が^{ちちおや}5人いるんだよね。でも、正式に^{せいしき}籍入^{せきい}れたのは3^{さん}人^{にん}だったかな？
- 八重樫太一 : それは、永瀬の母親は離婚して、また再婚してってことか？
- Iori Nagase : Aku punya lima orang ayah, tapi yang resmi terdaftar di akte sepertinya cuma tiga.
- Taichi Yaegashi : Karena Ibu Nagase yang menikah lalu bercerai lagi ya?
(Kokoro Connect: ep04, 07.03-07.11)

Hubungan Iori sangat dekat dengan Ibunya.

- 八重樫太一 : お母さんと上手くやっってるんだ。
- 永瀬伊織 : うん
- Taichi Yaegashi : Kamu dekat dengan ibumu ya?
- Nagase Iori : Iya.
(Kokoro Connect: ep04, 08.27-08.29)

Iori sangat menginginkan kebahagiaan Ibunya, bahkan lebih dari kebahagiaannya sendiri. Hal ini menunjukkan sisi penyayang Iori.

- 永瀬伊織 : お母さん、わたしはお母さんが^{かあ}幸せ^{しあわ}でいてくれないと、^{しあわ}幸せ^{しあわ}になれません。
- Iori Nagase : Ibu, kalau Ibu tidak bahagia, akupun tidak bisa bahagia, Bu.
(Kokoro Connect: ep13, 18.08-18.14)

Karena Iori selalu mendahulukan Ibunya, Ioripun jarang bicara tentang perasaan maupun masalah yang ia alami kepada ibunya. Bahkan mengenai *myou na genshou* dan Fuusen Kazura. Hal ini dikarenakan Iori tidak ingin membuat ibunya khawatir.

- 永瀬伊織 : わたしもお母さんに^{しんぱい}心配^{しんぱい}かけたくないな. . .
- Iori Nagase : Aku juga tidak ingin membuat ibuku cemas...
(Kokoro Connect: ep02, 14.32-14.33)

Di sekolah, Iori merupakan murid yang populer dan mudah bergaul. Namun Iori terlihat paling bersahabat dengan Himeko, meskipun mereka memiliki watak yang sangat berbeda. Hal ini terlihat dari cara mereka berinteraksi sehari-hari. Bahkan Himeko yang berwatak tegas dan galakpun tidak dapat marah kepada Iori.

桐山唯 : 稲葉も伊織にだけはお手上げね。
Yui Kiriyama : Bahkan Inabapun mengalah kepada Iori ya.
(Kokoro Connect: ep01, 11.24-11.26)

Himeko disiratkan sebagai orang pertama yang diceritakan Iori tentang trauma masa lalunya.

稲葉姫子 : あそうだ、忘れるところだった。お前のトラウマも太一に解決にしても
ええよ。
永瀬伊織 : 稲葉ん、それはだれも言わない約束じゃなかったっけ？
稲葉姫子 : 太一、お前なら出来るさ。やってやれ。
Himeko Inaba : Oh iya hampir saja lupa. Iori, coba kamu minta Taichi untuk
menyembuhkan traumamu juga.
Iori Nagase : Bukankah kamu berjanji untuk tidak mengatakan hal itu terhadap
siapaapun, Inaban?
Himeko Inaba : Kamu pasti bisa Taichi. Bantu dia.
(Kokoro Connect: ep04, 05.03-05.22)

Hal ini membuktikan bahwa Iori mempercayai Himeko, dan Himeko sebagai sahabatnyapun menginginkan Iori bisa sembuh dari trauma masa lalunya.

Persahabatan mereka begitu erat, bahkan hubungan persahabatan mereka tidak akan rusak meskipun mereka menyukai laki-laki yang sama, yaitu Taichi.

永瀬伊織 : 第一そんなことしなくて、永瀬伊織と稲葉姫子の関係は男を取
り合ったことぐらいで壊れないよっ！...で、わたしは信じます。
Iori Nagase : Lagipula persahabatan antara Nagase Iori dan Inaba Himeko tidak akan
rusak hanya karena berebut laki-laki kok. Aku percaya itu.
(Kokoro Connect: ep10, 14.11-14.19)

Iori merupakan tokoh dengan watak yang santai dengan pembawaan yang menyenangkan. Iori adalah gadis yang periang dan penuh semangat.

永瀬伊織 : おはよう太一！まだ眠そうだね！
八重樫太一 : お前は毎朝テンション高いな。
Iori Nagase : Pagi Taichi! Masih ngantuk gitu sih.

Taichi Yaegashi : Tiap pagi kamu selalu semangat ya.
(*Kokoro Connect: ep01, 11.47-11.52*)

桐山唯 : 伊織は優しくて、明るくて、頼りになる。凄く素敵な女の子だ。
Yui Kiriya : Iori adalah gadis cantik yang baik hati, ceria, dan dapat diandalkan.
(*Kokoro Connect: ep15, 12.38-12.45*)

Ketika pertama kali mengalami *jinkakuirekawari genshou* (fenomena pertukaran jiwa)pun ia tidak panik dan langsung menerimanya sambil tertawa.

稲葉姫子 : で、今度はなんの冗談だ？
永瀬伊織 : 中身入れ替わっちゃった見ただね～わたしと太一。あはっはっはははははは。
Himeko Inaba : Lalu, sekarang ada apa lagi?
Iori Nagase : Sepertinya jiwaku dan Taichi sekarang tertukar. Ahahhhhhahaha.
(*Kokoro Connect: ep01, 14.51-15.00*)

Namun dibalik penampilan luarnya itu, Iori memiliki masa lalu yang kelam.

Sisi psikologis Iori sangat dipengaruhi oleh traumanya atas ayah keduanya yang mulai membentuk persona ideal dalam diri Iori. Agar ayahnya tidak melukai ibunya, Iori yang pada saat itu masih duduk di kelas satu SD menyesuaikan personanya dengan apa yang diinginkan oleh ayahnya. Dengan begitu ia dan ibunya tidak akan dimarahi, bahkan mungkin akan dipuji. Peristiwa ini merupakan awal mula terbentuknya bipolaritas dalam diri Iori.

永瀬伊織 : そう、で、2人目の父親にちょっと問題が会ったんだ。単純に言えば暴力を振るうタイプの男だったのさ。でも別にそんな深刻な話じゃなくて...、って言うかわたしがそうさせなかった。わたしはわたしを演じたの。その人の好みに合わせるね。相手の気分をがいさないように振る舞うんだよ。こうすればこうなれば怒られない。褒められさえする。好き嫌いも全部相手に合わせた。小学校一年の頃だったかな？それからずっとわたしは色んなわたしを使い訳だ。
Iori Nagase : Iya, dan ayah nomor duaku sedikit bermasalah... Mudahnya, dia tipe laki-laki yang kasar. Tapi sebenarnya tidak sampai separah itu kok. Aku memastikannya agar tidak menjadi parah. Aku memainkan peran sebagai 'aku'. Mengikuti apa yang ia sukai. Aku berlaku sedemikian rupa agar tidak membuatnya marah. Jika begini aku tidak akan dimarahi, bahkan mungkin akan dipuji. Seleranyapun kuikuti. Itu dimulai saat aku masih kelas satu SD. Sejak saat itu aku memainkan banyak peran 'aku'.
(*Kokoro Connect: 07.20-08.00*)

Karena terlalu sering memainkan perasaannya sebagai sosok yang ideal, tanpa disadari Iori mulai kehilangan pandangan atas jati dirinya sendiri. Iori tidak mengetahui bagaimana caranya untuk hidup dengan bebas karena terkekang oleh ideal yang terbentuk sejak ia masih kecil.

永瀬伊織 : でもそこからは最悪なアフターエピソードが始まるんだよ。「自由にして良い。」そういわれたわたしは愕然としたんだ。わたしの好きなものはなんだっけ？わたしのしたい事ってなんだっけ？わたしは、ずっと誰かが望むわたしとして生きてきた。で、本当のわたしはどうやら忘れちゃったのさ。自分の好きにしようとしても、それが何か分からない。だからわたしはその場にあったキャラを演じることにしたんだよ。皮肉だけどわたしが唯一自身を持ってるのは他人の望むことを見破ることなんだ...

Iori Nagase : Namun setelah itu dimulailah episode paling buruk dalam hidupku. Aku benar-benar bingung ketika diminta untuk hidup lebih bebas. Hal yang kusuka apa? Hal yang ingin kulakukan apa? Aku selalu hidup sebagai apa yang diinginkan oleh orang lain, hingga akhirnya aku lupa akan jatidiriku yang sesungguhnya, Meski ingin untuk hidup lebih bebaspun aku tak tahu bagaimana melakukannya. Jadi aku memilih untuk memainkan peranku seperti apa yang diinginkan oleh lingkungan sekitarku. Meski ironis, aku sangat percaya diri akan kemampuanku untuk membaca keinginan orang lain...

(Kokoro Connect: ep04, 08.29-09.10)

Dalam *jikantaikou genshou* (fenomena pengembalian waktu), terlihat sosok Iori saat masih kanak-kanak yang dewasa dan tidak merepotkan orang lain. Hal ini membuktikan bahwa persona ideal dalam diri Iori sudah terbentuk sejak dirinya masih kecil.

永瀬伊織 : 11歳のわたしってどうだった？
八重樫太一 : 凄くしっかりもので、良く出来た子って感じだったけど。

永瀬伊織 : 良く出来た子っか...。そう見えるんだ。

Iori Nagase : Aku saat berusia 11 tahun seperti apa Taichi?

Taichi Yaegashi : Umm, Kamu terlihat sangat dewasa untuk usiamu. Benar-benar seperti anak yang dididik dengan baik.

Iori Nagase : Oh ya? Jadi aku terlihat seperti itu ya dulu...

(Kokoro Connect: ep13, 04.55-05.06)

Iori sering ditampilkan sedang menekan perasaannya sendiri agar tidak

diketahui oleh orang lain. Hal ini ditunjukkan mulai dari masalah sepele seperti lidahnya yang kesakitan akibat susu yang dibuat ibunya terlalu panas,

永瀬伊織 : ありがとう。いただきます。
 永瀬玲佳 : あっ、熱^{あつ}かった？
 永瀬伊織 : ううん、平^{へい}気。
 Iori Nagase : Terima kasih, mari makan.
 Reina Nagase : Ah, terlalu panas ya?
 Iori Nagase : Nggak kok, gak apa-apa.
 (Kokoro Connect: ep01, 01.13-01.18)



maupun ketika ia sedang kebingungan atas ayah nomor duanya yang kembali membuat onar dalam keluarganya. Iori terbiasa menyimpan semua masalah dan stressnya seorang diri.

永瀬伊織 : でもやっぱりわたしには上手^うくやれなかつた見^みたい。さっきもお母^{かあ}さん
 から、今は帰^{いま}って来^{かえ}ちゃダメ^きって...。
 八重樫太一 : 何^{なん}で今^{いま}まで言^いわなかつたんだ！？
 永瀬伊織 : それはわたしの問^{もん}題^{だい}だしさ。
 Iori Nagase : Sudah kuduga sekarangpun aku tidak bisa melakukannya dengan baik.
 Tadi ibuku menghubungiku dan mengatakan kalau sekarang ini lebih
 baik aku jangan pulang dulu...
 Yaegashi Taichi : Kenapa kamu baru menceritakannya sekarang!?
 Iori Nagase : Soalnya ini adalah masalah pribadiku...
 (Kokoro Connect: ep13, 07.31-07.43)

Karena Iori sering menekan perasaannya sendiri, hal ini menjadikan Iori tokoh yang jarang marah.

永瀬伊織 : 大^{たい}したことかどうかはわたしが決^きめるっ！
 青木義文 : こんな風^{ふう}に怒^{おこ}ってる伊織^{いおり}ちゃんって...、マジレアじゃね...？
 Iori Nagase : Seberapa pentingnya hal itu biar aku yang menentukan!!

Yoshifumi Aoki : Langka sekali bisa melihat Iorichan yang marah-marah begini...
(Kokoro Connect: ep02, 06.49-06.53)

Namun ketika Iori benar-benar marah, ia menjadi tokoh yang mengerikan dan sulit untuk memaafkan orang yang menyakitinya, maupun teman-temannya. Ini menunjukkan kepedulian Iori kepada teman-temannya yang besar, juga dapat menunjukkan ciri bahwa Iori merupakan tokoh berwatak pendendam.

永瀬伊織 : 許さない！！
八重樫太一 : 止めろ永瀬！
稲葉姫子 : 待って、伊織！
永瀬伊織 : 止めないで！わたしはあの女を許さない！！許さない！！絶対許さないっ！！
Iori Nagase : Tidak bisa kumaafkan!!
Taichi Yaegashi : Hentikan Iori!
Himeko Inaba : Tunggu, Iori!
Iori Nagase : Jangan hentikan aku! Aku tidak akan memaafkan perempuan itu!! tidak akan!! Tidak akan pernah kumaafkan dia!!!
(Kokoro Connect: ep16, 16.54-17.00)

Ketika Iori mulai menunjukkan persona non-idealnya ketika terjadi *kandoudendou genshou* (fenomena penyampaian isi hati), Iori menjadi tokoh dengan watak yang pemurung, dan dingin. Gaya bahasanya pun tajam dan tidak memerdulikan perasaan orang lain.

永瀬伊織 : だったら勝手に言わせておけば良いじゃん？彫っておけば良いんだよ。
中山真理子 : そりゃ、伊織が怒るのは当然だよな。
永瀬伊織 : 怒ってないよ。全然。
中山真理子 : だから伊織ちょっと怖いってば！
永瀬伊織 : わたしって、結構そういうところあるから。
中山真理子 : 分かった...、取りあえずまたあとでね。
Iori Nagase : Biarkan saja mereka seenaknya. Diamkan saja.
Mariko Nakayama : Iya ya, sudah pasti Iori marah akan hal tersebut.
Iori Nagase : Aku sama sekali tidak marah kok.
Mariko Nakayama : Iori kok kamu jadi sedikit menakutkan begini?
Iori Nagase : Aku memang ada sisi seperti inilah kok.
Mariko Nakayama : Aku mengerti..., nanti kita bicarakan lagi ya...
(Kokoro Connect: ep15, 04.28-05.08)

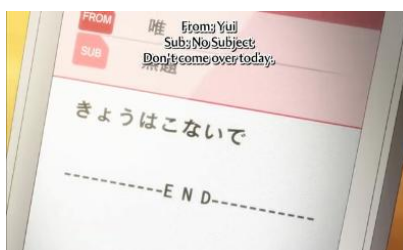
Sisi penyayang Iori ia tunjukkan dari bagaimana ia sangat menginginkan

kebahagiaan ibunya, dan bahkan ia rela mengorbankan perasaannya sendiri demi itu.

永瀬伊織 : お母さん、わたしはお母さんが^{しあわ}幸せでいてくれないと、^{しあわ}幸せになれません。
 Iori Nagase : Ibu, kalau Ibu tidak bahagia, akupun tidak bisa bahagia, Bu.
 (Kokoro Connect: ep13, 18.08-18.14)

Selain itu, sisi penyayang Iori juga ia tunjukkan dengan kepeduliannya yang besar terhadap kawan-kawannya di *bunkenbu*. Ketika Yui sedang mengalami depresi yang cukup berat sehingga menyebabkannya menutup diri dari kehidupan sosialnya, Iori merupakan tokoh yang selalu menemani Yui dan terus membujuknya untuk kembali ke sekolah, meskipun Yui terus menerus menolak bantuan dari Iori.

永瀬伊織 : それじゃさ、^{きょう}今日はわたし^{たち}達だけで^唯唯の家^{いえ}に行こう！
 青木義文 : ^唯唯だってちょっとは^{げんき}元気になるはずだ！！
 Iori Nagase : Hari inipun meski hanya kita bertiga, ayo kita jenguk Yui lagi!
 Yoshifumi Aoki : Iya! Yuipun mungkin sudah merasa baikan hari ini!
 (Kokoro Connect ep08, 21.27-21.29)



Gambar diatas merupakan *e-mail* balasan dari Yui kepada Iori yang ingin berbicara dan menyelesaikan masalah yang Yui alami. Pada *email* yang berbunyi *kyou wa konaide* (hari ini jangan datang ke rumahku), Yui menunjukkan rasa ingin menutup diri yang kuat. Ketika Yui berhasil melewati depresinya dan kembali mengikuti kegiatan di sekolah, Iori terlihat senang dan lega. Hal ini ia tunjukkan dengan memeluk Yui.



Sisi setia kawan Iori ditunjukkan dengan bagaimana ia terus menunggu teman-temannya seorang diri untuk kembali ke ruangan klub saat satu-persatu dari mereka menjauhkan diri karena *yokuboukaihou genshou* (fenomena pelepasan kontrol atas keinginan terpendam) yang sedang berlangsung. Ioripun terus berusaha untuk terus mempertahankan *bunkenbu* agar tidak berpisah, dan terus mengajak mereka untuk berkumpul di ruangan klub seperti biasa.

- 永瀬伊織 : 太一！部室に行くよね？行くよね？ああ、稲葉ん！部室に行くよね？
 稲葉姫子 : 悪いが今日もパスだ。じゃな。
 八重樫太一 : 俺も今日は帰る。ごめん。
 Iori Nagase : Taichi! Kamu ikut ke ruang klub kan? Ah, Inaba! Kamu ke ruang klub juga kan?
 Himeko Inaba : Maaf, hari inipun sepertinya aku tidak bisa. Sudah dulu ya.
 Taichi Yaegashi : Akupun pulang saja deh hari ini. Maaf ya Iori.
 (Kokoro Connect: ep08, 10.00-10.19)
- 永瀬伊織 : 部室で待ってるからね。
 Iori Nagase : Aku akan menunggu di ruang klub ya.
 (Kokoro Connect: ep08, 15.36-15.38)



Dalam gambar di atas tampak Iori yang sedang sendirian menunggu teman-temannya untuk kembali mengikuti kegiatan klub seperti biasanya.

Ketika Iori mengetahui bahwa Himekopun memiliki perasaan suka terhadap

Taichi, ia tidak memutuskan hubungan pertemanannya dengan Himeko, namun justru memutuskan untuk berkompetisi dengan adil dan jujur dengan Himeko untuk memperebutkan Taichi.

Iori juga memiliki watak yang perfeksionis. Watak tersebut ia tunjukkan dengan keinginannya untuk berlaku sesuai dengan idealnya, dan rasa bahwa ia memiliki keharusan untuk menjawab ekspektasi dan mengikuti keinginan semua orang. Sisi perfeksionisnya ini merupakan watak yang terus memupuk persona ideal Iori serta menyebabkan semakin tertutupnya persona non-ideal dalam dirinya.

稲葉姫子	: 確かにアタシ達は無意識の内に前にお前に移動な期待をしてたかもな。でもそれに完璧に答えようとし過ぎて無理をして。って、ただのバカだろうがっ！！
Himeko Inaba	: Ya, mungkin kita memang secara tidak sadar memberikan beban kepadamu dengan ekspektasi kita. Tapi kan kamu sendiri yang terlalu berusaha untuk menjawab semua ekspektasi itu dengan sempurna! Kamu sendiri yang bodoh! Kenapa harus sampai memaksakan diri untuk selalu menjadi sempurna!?

(Kokoro Connect: ep16, 23.30-23.39)

3.1.4 Yoshifumi Aoki

Sebagai tokoh yang mendapatkan simpati dari penonton, Yoshifumi merupakan salah satu tokoh utama protagonis dalam *Kokoro Connect*. Dari segi perwatakan dan perkembangan wataknya, Yoshifumi merupakan tokoh bulat dan berkembang. Hal ini dapat dilihat dari ditampilkannya berbagai sisi dari Yoshifumi. Yoshifumi merupakan karakter *comic relief*²⁷ dalam *Kokoro Connect*. Sebagai *comic relief character*, Ketika Yoshifumi sedang berbicara seriuspun teman-temannya seringkali menanggapi dengan ekspresi terkejut karena tidak menyangka

²⁷ Comic relief merupakan pelepasan dari ketegangan yang ada dalam sebuah cerita fiksi yang biasa dilakukan oleh suatu karakter dengan suatu adegan maupun dialog (<http://www.dictionary.com/browse/comic-relief>).

Yoshifumi bisa memikirkan hal-hal seperti itu.

- 青木義文 : でもさ、やりたいことって基本的にはその時周りにあることじゃん？ 近くなものに一番意識は行くと思うしさ。
- 永瀬伊織 : 青木にまともな反応されちゃった！
- 青木義文 : そんなに吃驚するかな！？オレだって深化時はあるよ！
- Yoshifumi Aoki : Tetapi hal yang ingin kita lakukan itu bukankah pada dasarnya adalah hal yang kita lihat disekitar kita? Karena hal tersebut memenuhi pikiran kita kurasa hal tersebut yang akan menjadi hasrat terpendam kita.
- Iori Nagase : Wah, tumben sekali Aoki menjawabnya dengan serius!
- Yoshifumi Aoki : Memangnya harus sekaget itu ya!? Aku juga suatu saat bisa berpikir serius juga lho!

(Kokoro Connect: ep07, 09.42-10.04)

- 永瀬伊織 : 青木はさ、何で西野さんに会うとするの？
- 青木義文 : 自分の恋を確かめるために。
- 永瀬伊織 : えっ！何このちよつと青木がかつこ良く見える不思議！
- Iori Nagase : Aoki, kamu kenapa memutuskan untuk menemui Nishinosan?
- Yoshifumi Aoki : Untuk memastikan rasa cintaku.
- Iori Nagase : Eh! Ada mukjizat apa ini sampai Aoki bisa sesaat terlihat keren!

(Kokoro Connect: ep12, 13.16-13.26)

Secara fisik, Yoshifumi digambarkan sebagai siswa SMA dengan rambut

pirang ikal dengan gaya belah tengah, dan mata berwarna coklat tua.



Yoshifumi memiliki tubuh paling tinggi diantara anggota bunkenbu lainnya.

- 稲葉姫子 : 次の質問、このひよろ長くてエロそうなお兄ちゃんは？
- 桐山唯 : 青木さん。
- 永瀬伊織 : 青木お兄ちゃん。
- Inaba Himeko : Tsugi no shitsumon, kono hyoronagakute erosou na oniichan wa?
- Kiriyama Yui : Aokisan
- Nagase Iori : Aoki oniichan
- Himeko Inaba : Lalu pertanyaan berikutnya. Kakak yang jangkung dan berwajah mesum ini siapa?
- Yui Kiriyama : Mas Aoki!

Iori Nagase : Kak Aoki.

(Kokoro Connect: ep11, 03.54-04.00)

Secara sosiologis, Yoshifumi merupakan siswa SMA kelas 1-A di SMA Swasta Yamaboshi. Ia tergabung dalam kegiatan ekstrakurikuler *bunkakenkyuubu* di sekolahnya. Sebelum tergabung dalam *bunkakenkyuubu*, Yoshifumi tertipu dengan temannya dan mempercayai bahwa di SMA Yamaboshi terdapat kegiatan ekstrakurikuler *asobisaakuru* atau klub main-main. Sehingga Yoshifumi yang menuliskan kegiatan ekstrakurikuler yang tidak terdapat di SMA Yamaboshipun ditempatkan dalam *bunkakenkyuubu*.

八重樫太一 : 例えばそれは、遊びサークル部なる部活があるといううわさを信じ込み、入ろうとした青木義文であったり。

Taichi Yaegashi : Misalnya Aoki Yoshifumi, yang percaya dengan gosip adanya klub main-main, dan ingin masuk ke dalam klub tersebut.

(Kokoro Connect: ep 01, 04.44-04.52)

Yoshifumi yang memilih untuk bersantai-santai di klub main-main menunjukkan wataknya yang santai. Namun juga bodoh karena dapat ditipu dengan mudah oleh temannya.

Dari segi ekonominya, keluarga Aoki termasuk keluarga dengan kondisi ekonomi yang baik. Hal ini dapat dilihat dari kondisi rumah tempat tinggal keluarga Aoki yang cukup bagus, serta kebutuhan primer, sekunder, maupun tersiernya yang terpenuhi dengan baik.



Keluarga Aoki terdiri atas Yoshifumi, Ayah Aoki, Ibu Aoki, dan Kakak Aoki.

Dibandingkan teman-temannya, Yoshifumi merupakan tokoh dengan kemampuan akademis paling rendah. Hal ini terlihat dari bagaimana pada episode 16, Yoshifumi sedang panik karena takut bila nilai ujiannya buruk dan dia akan tinggal kelas karenanya.

- 青木義文 : 本当はオレだって勉強したいんだ！赤店取ったら太一と稲葉ちゃん
の責任にするからな。
- 八重樫太一 : それはお前の責任だろう。
- 桐山唯 : ってか、あんたは一日余慶に勉強したからってどうにもならないで
しょう？
- 青木義文 : じゃ、そこで毒吐く意味なくね！？
- 八重樫太一 : 何があってもお前の責任だからね。
- 青木義文 : 太一もダメ押し必要なくね！？あっ！！留年して唯の後輩になると
かいやだよ！
- 稲葉姫子 : 安心しろ！もう一回一年生をやればいくらお前でも進級できる。
- 青木義文 : オレが留年するのは決定ですか！？
- Yoshifumi Aoki : Padahal sebenarnya aku ingin belajar lho! Kalau nilaiku besok
merah pokoknya salah Taichi dan Inabachan ya!
- Taichi Yaegashi : Itu salahmu sendiri tahu.
- Yui Kiriama : Lagipula kalaupun kamu belajar seharianpun sepertinya tidak akan
begitu berpengaruh deh.
- Yoshifumi Aoki : Yui kenapa malah membuatku semakin putus asa begitu?!
- Taichi Yaegashi : Apapun yang terjadi pokoknya itu salahmu.
- Yoshifumi Aoki : Taichi juga jangan malah semakin menambahkan! Aah!! Aku tidak mau
harus tinggal kelas dan jadi adik kelas Yui!!
- Himeko Inaba : Tenang saja, seberapapun bodohnya kamu, kalau kamu mengulang jadi
anak kelas satu sekali lagi pasti akan naik kelas kok.
- Yoshifumi Aoki : Jadi kalian sudah memastikan aku tidak akan naik kelas ya!?

(Kokoro Connect: ep16, 02.41-03.10)

Yoshifumi merupakan tokoh yang berpegang teguh dengan prinsipnya. Oleh karena itu, meskipun ditengah genshou seperti apapun, Yoshifumi menjadi tokoh dengan watak yang tidak goyah.

- 八重樫太一 : お前はなんか変わらないよな。こんな人格入れ替わりとか、
訳分らないことになっても。
- Taichi Yaegashi : Kamu tidak pernah berubah ya. Meski terjadi hal-hal yang tidak
jelas seperti pertukaran jiwa ini.

(Kokoro Connect: ep03, 11.18-11.25)

Ia hidup sesuai dengan prinsipnya untuk menikmati hidup sebaik mungkin. Oleh karena itu, meski situasi sedang tegangpun ia selalu berusaha untuk tetap positif dan ceria.

桐山唯 : あんたの気楽さってたまに関心するは。どうすればそこまで能天気
でいられるの？

Yui Kiriya : Sifat santaimu itu kadang-kadang membuatku takjub. Kenapa sih kamu bisa sesantai itu?

(Kokoro Connect: ep10, 04.09-04.14)

桐山唯 : 本当に終わったのかしら？

永瀬伊織 : だよ、また別の減少が始まったら...。

青木義文 : それは今心配してもしょうがないじゃん。大事な今は今この開放感を満喫しようぜ！

桐山唯 : 本当、どうすればあんた見たいなお気楽人間は出来るのかしらね。

Yui Kiriya : Apa fenomena ini benar-benar sudah berakhir?

Iori Nagase : Iya ya..., lalu bagaimana kalau nanti muncul fenomena baru lagi...?

Yoshifumi Aoki : Sekarang kita mencemaskan itupun tidak akan ada habisnya. Yang terpenting sekarang adalah kebebasan dari fenomena itu. Ayo kita nikmati!

Yui Kiriya : Benar-benar deh. Kok bisa ya ada manusia sesantai kamu.

(Kokoro Connect: ep10, 18.45-19.01)

Ketika teman sekelasnya meninggal, ia menyadari bahwa hidup hanya sementara, dan dapat hilang dalam sekejap mata. Oleh karena itu ia memutuskan untuk menikmati hidup dengan sepenuhnya.

青木義文 : 中学のとき、クラスメートの女の子が死んだ、交通事故で。身近な人だったから結構ショックでさ。「人間っていつ死ぬかわかんないんだな」って思ったよ。その子は塾とか行って、凄く頑張ってたんだ。でも死んじゃったら何意味もないじゃんって。別に無駄な努力ってバカにしてる訳じゃないよ。だからこそ、オレは人生をMAXに楽しんで生きることにしたんだ。そうすれば、いつ死んでも最高の人生だな。

八重樫太一 : それが青木の生き方か？

青木義文 : そう。正しいかどうかには分からない。けど、その為には全力でいなきゃな。

Yoshifumi Aoki : Saat SMP dulu, teman sekelasku ada yang meninggal karena kecelakaan lalu lintas. Dia cukup dekat denganku, jadi aku cukup *shock* saat mengetahuinya. Anak itu padahal sangat bersemangat dalam belajar lho. Ia bahkan sampai pergi ke tempat les. Melihat itu aku jadi berpikir bahwa manusia itu bisa mati kapan saja, dan apabila sudah meninggal, usaha seperti apapun tidak akan ada artinya. Tapi bukan berarti aku menghina usaha kerasnya lho. Namun karena itu aku memutuskan untuk

menikmati hidup semaksimal mungkin. Dengan begitu mati kapanpun hidupku akan selalu berada dalam situasi yang menyenangkan bukan?

Taichi Yaegashi : Itu prinsip hidup Aoki ya?

Yoshifumi Aoki : Iya. Benar atau tidak aku tidak tahu sih, tapi maka dari itu aku harus sepenuh hati menjalaninya bukan?

(Kokoro Connect: ep12, 13.27-14.20)

Yoshifumi memiliki watak percaya diri yang dapat dilihat dari kutipan berikut.

青木義文 : オレの本気舐めたら痛い目に会うぜ。

Yoshifumi Aoki : Kalau kamu meremehkan kemampuanku yang sesungguhnya, nanti kamu akan menyesal lho.

(Kokoro Connect: ep06, 18.06-18.13)

Salah satu unsur psikologis yang paling ditonjolkan dari Yoshifumi ialah rasa cintanya terhadap Yui. Yoshifumi mengatakan bahwa ia menyukai Yui pada pandangan pertama.

青木義文 : 会った瞬間オレ唯を好きになると思って、事実好きになつて、ずっと好きなままだ。

Yoshifumi Aoki : Saat pertama berjumpa, aku berpikir akan menyukai Yui, lalu aku benar-benar menyukaimu, dan terus menyukaimu hingga saat ini.

(Kokoro Connect: ep05, 00.50-00.55)

Namun ketika *jikantaikou genshou* (fenomena pertukaran jiwa) sedang berlangsung, dan Yoshifumi kembali mengingat kenangan masa lalunya. Ia mengingat kembali sosok Nana Nishino, teman masa kecil, dan mantan kekasihnya. Sosok Nana sangat mirip dengan Yui, sehingga Yuipun mengira bahwa Yoshifumi menyukai Yui hanya karena sosoknya mirip dengan Nana. Namun Yoshifumi dapat memutuskan kepada siapa hatinya berlabuh dan berpegang teguh pada keputusannya itu. Hal ini menunjukkan kesetiannya terhadap Yui.

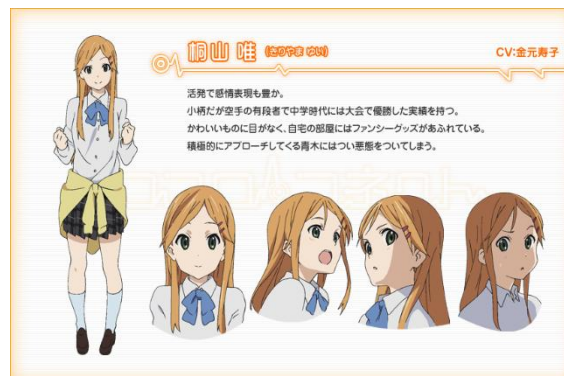
青木義文 : 自分の本当の気持ちを確かめたいと思って、会いに行っただ。それで、分かったんだ。オレやっぱり奈々が好きだった。あの頃の気持ち否定なんて出来ない。だってさ、あの時の自分は全力で生きていたから。でもオレは今だってもっと全力で生きてる。だから今の自分の気持ちは否定しない。オレは昔西野奈々が好きだった。そして今の自分は桐山唯が好きだ。それを何が悪いんだ？

- 桐山唯 : でもそれは、あたしは西野さんと似てるからで...
- 青木義文 : 全然違う。奈々は奈々で、唯は唯だ！見かけとかじゃなく、なんか、人間をみて好きになったって言うしかないな、
- 桐山唯 : あたしにそんな価値あるのかな...？
- 青木義文 : あるさ！唯は世界中の誰より価値があるさ！少なくとも今の俺にとつては。俺は唯が好きだから、それをもう一度伝えときます。
- Yoshifumi Aoki : Karena kuingin memastikan perasaanku, kupergi menemuinya. Lalu aku paham bahwa dulu aku benar-benar menyukai Nana, dan aku tak bisa menyangkal perasaan itu. Karena pada saat itu aku merasa benar-benar hidup. Sekarang, aku merasakan hal yang lebih dari yang kurasakan saat itu. Karena itu aku tidak bisa juga menyangkal apa yang kurasakan saat ini. Memang dulu aku suka dengan Nana Nishino. Lalu saat ini, aku sangat menyukai kamu, Yui. Apa yang salah dari hal itu?
- Yui Kiriyama : Tapi itu kan karena aku mirip dengan Nishinosan...
- Yoshifumi Aoki : Sama sekali bukan. Nana adalah Nana, Yui adalah Yui! Ini bukan soal penampilan luar. Bagaimana ya? Umm, aku hanya bisa bilang kalau aku suka karena dirimu adalah Yui.
- Yui Kiriyama : Apakah aku berhak untuk dicintai seseorang...?
- Yoshifumi Aoki : Tentu saja! Yui adalah yang berhak di dunia ini! Setidaknya bagi diriku. Aku suka dengan Yui. Aku kesini untuk kembali menyampaikan hal itu.

(Kokoro Connect: ep12, 17.06-18.13)

3.1.5 Yui Kiriyama

Sebagai tokoh yang mendapatkan simpati dari penonton, Yui merupakan salah satu tokoh utama protagonis dalam *Kokoro Connect*. Dari segi perwatakan dan perkembangan wataknya, Yui merupakan tokoh bulat dan berkembang. Yui yang terlihat sebagai anak perempuan yang penuh semangat dan kuat ternyata pernah mengalami kesialan yang menyebabkannya mengalami trauma terhadap laki-laki.



稲葉姫子 : 青木！桐山唯の^{あおき きりやまゆい い}良い^{ところ}所を^{いつ}5つ^あ上げろ！
 青木義文 : ^{かわい}可愛い！^{あか}明るい！^{つよ}強い！^{ちようかわい}超可愛い！^{かみきれい}髪綺麗！^ち小っこい！^{じゆんじよう}純情！
 良い意味で子供っぽい...、って、明らかに^{あき}5つ^{いつ}が足りないっ！
 八重樫太一 : なら可愛い2回言うなよ。
 Himeko Inaba : Aoki! Sebutkan lima kelebihan dari Yui Kiriya!
 Yoshifumi Aoki : Manis! Periang! Kuat! Sangat manis! Rambutnya indah! Mungil!
 Kekanak-kanakan dalam arti positif..., dipikir bagaimanapun juga tidak akan cukup hanya lima saja!!
 Taichi Yaegashi : Kalau begitu kamu tidak usah menyebut manis dua kali.
 (Kokoro Connect: ep07, 07.25-07.38)

Berdasarkan deskripsi Yoshifumi tersebut, dapat dilihat bahwa Yui merupakan tokoh dengan penampilan fisik yang manis. Ia memiliki rambut panjang berwarna jingga, dan mata berwarna hijau. Yui juga biasa terlihat dengan sweater yang diikat disekeliling pinggangnya. Yui mengenakan jepit rambut berwarna merah untuk menata rambutnya. Pemilihan aksesoris rambut ini menunjukkan watak Yui yang feminin dan juga menyukai hal-hal yang imut.

Yui merupakan tokoh dengan kekuatan fisik yang kuat, karena ia merupakan atlet karate yang pernah memenangkan kejuaraan saat SMP

青木義文 : ^{ゆい ちゅうがく からて}唯は中学の空手チャンピオンなのに....。
 Yoshifumi Aoki : Padahal Yui merupakan juara dari kejuaraan karate saat SMP...
 (Kokoro Connect: ep02, 13.36-13.38)

Kekuatan fisik Yui juga ditunjukkan pada episode 17, dimana Yui menghajar para berandalan yang menyekap Himeko.



Yui merupakan anggota *bunkenbu* yang paling terampil dalam membuat

kerajinan tangan, oleh karena itu ia ditunjuk sebagai penanggung jawab dalam pembuatan presentasi klub.

稲葉 姫子 : 唯、一番器用なお前が頑張らないと。終わるもんも終わんないだろう。
Himeko Inaba : Yui, Kalau kamu yang tangannya paling terampil di sini tidak berusaha nanti pekerjaan kita tidak selesai-selesai lho.
(Kokoro Connect: ep15, 14.01-14.08)

Dimensi sosial Yui digambarkan sebagai siswa SMA kelas 1-A di SMA Swasta Yamaboshi. Ia tergabung dalam kegiatan ekstrakurikuler *bunkakenkyuubu* di sekolahnya. Sebelum tergabung dalam *bunkakenkyuubu*, Yui mendaftarkan dirinya untuk bergabung dengan *fanshiibu*²⁸. Namun klub tersebut sudah bubar, sehingga ia digabungkan ke dalam *bunkenbu*.

八重 樫 太一 : 例えばそれは、可愛いものが大好きで、すでに消滅しているファンシー部に入部を希望した、桐山唯であったり。
Taichi Yaegashi : Misalnya Kiriyama Yui, yang ingin masuk ke klub pernak-pernik karena ia menyukai benda-benda yang lucu, namun disayangkan klub itu sudah bubar.
(Kokoro Connect ep01, 04.35-04.41)

Dari segi ekonominya, keluarga Kiriyama termasuk keluarga dengan kondisi ekonomi yang baik. Hal ini dapat dilihat dari kondisi rumah tempat tinggal keluarga Kiriyama yang cukup bagus, serta kebutuhan primer, sekunder, maupun tersiernya yang terpenuhi dengan baik.



Di rumah kediaman keluarga Kiriyama banyak dipajang penghargaan maupun piala

²⁸ Klub pernak-pernik.

yang berhasil Yui raih dalam kompetisi karate. Hal ini menunjukkan bahwa keluarga dari Yui mendukung kegiatan tersebut, meskipun Yui adalah anak perempuan.



Dekorasi di kamar Yui yang penuh akan aksesoris dan benda-benda imut menunjukkan wataknya yang feminin, dan menyukai hal-hal imut.

Keluarga Kiriyama yang ditampilkan dalam *Kokoro Connect* terdiri atas Yui, Ibu Kiriyama, dan Kiriyama Anzu. Yui terlihat akrab dengan adiknya, Anzu. Bahkan Anzupun menunjukkan kesan bahwa ia mengidolakan kakaknya.

桐山杏 : ^{ねえ なん からてや}お姉、何で空手止めちゃったの？ ^{わたしからて}やっぱ私空手やってるかつこ ^{いい}良い
^{ねえ す}お姉が好きだから。

Anzu Kiriyama : Kak, kenapa kamu berhenti karate? Padahal aku suka melihat sosok Kakak yang keren saat berlatih karate.

(*Kokoro Connect: ep11, 18.00-18.09*)

Semasa SMP, Yui aktif berlatih di *dojo*²⁹ karate, dan sering memenangkan banyak kejuaraan karate. Hal ini menunjukkan watak Yui yang kuat. Karena sering mengikuti berbagai kompetisi, Yui juga menjadi pribadi yang tidak suka kalah.

桐山唯 : ^{いろいろ}色々ごめんなさい！

三橋千夏 : ^{あやま}いや、誤られても困るわよ。 ^{こま}私も強引なところあったし。 ^{わたし ごういん}いきなり立ち敢えとか無茶苦茶だよ。 ^{かん}ね。

桐山唯 : ^{かん}だよ。だからこの間のあれはノカウン！

三橋千夏 : はい？

桐山唯 : ^{みつはし}だから、あたしわ三橋さんに無敗。 ^{むはい}これは譲れない。 ^{ゆず}

²⁹ Secara harafiah, *dojo* berarti tempat dimana suatu jalan berada. *Dojo* biasa digunakan untuk menyebut tempat pelatihan bela diri Jepang, seperti karate, *aikido*, dan sebagainya (http://www.kendo-guide.com/meaning_of_dojo.html)

三橋千夏 : 負けず嫌いなところは空手止めても変わってないんだね。
 Yui Kiriya : Aku minta maaf!
 Chinatsu Mihashi : Eh, kamu minta maafpun aku bingung lho. Waktu itu aku kan juga terlalu memaksakan kehendakku. Gegabah sekali ya waktu itu, aku sampai menantangmu duel tiba-tiba begitu.
 Yui Kiriya : Iya kan? Maka dari itu, duel waktu itu tidak dihitung ya!
 Chinatsu Mihashi : Eh?
 Yui Kiriya : Jadi aku masih belum pernah kalah dari Mihashisan.
 Pokoknya waktu itu tidak dihitung.
 Chinatsu Mihashi : Meski sudah berhenti karatepun kamu tetap saja tidak suka kalah ya.

(Kokoro Connect: ep13,19.49-20.10)

Dalam sesi latihan, ia bahkan mampu mengalahkan atlet laki-laki, dan Yui pun telah memenangkan banyak kejuaraan. Hal itu membuat Yui percaya diri dengan kemampuan pertahanannya.

Namun saat Yui berusia 15 tahun, ia mengalami kesialan dan berhadapan dengan laki-laki yang mencoba memerkosanya. Meskipun Yui adalah seorang atlet yang percaya diri dengan kemampuan beladiriya, untuk mencoba lari dari cengkaman bahayapun ia harus berusaha sekuat tenaga. Peristiwa ini meninggalkan trauma sehingga Yui menjadi *phobia* terhadap laki-laki.

八重樫太一 : 桐山は男性恐怖症なんだろう?
 桐山唯 : うん。
 八重樫太一 : 原因が何かあるんだろう? 良かったら俺に話してくれないか?
 桐山唯 : やっぱ一気に踏み込んでくるよね、太一は。この話を聞かせるのは、稲葉に続いて、太一が2人目です。中学の時の話なんだけど、あたし男に襲われかけたことがあるの。でも、あくまで襲われかけただけであって、抵抗して逃げただけだね。だけどあたしバリバリの空手少女だったんでしょ? 男と県下して負けたことなかったし、「何かあっても返り討ちにしてやるわ」くらいに思ってた。なのに、実際そういう場面になったら...。逃げ出すのが精一杯。知ってた? 男の人の力って、もの凄く強いよ。で、その時感じたわ。「男には絶対適わないんだ」って。
 Yui Kiriya : Setelah Inaba, Taichi adalah orang kedua yang kuceritakan tentang hal ini. Saat aku masih SMP, waktu itu aku hampir saja diperkosa. Tapi untung saja cuma hampir, karena aku berhasil melawannya, lalu kabur. Namun kamu tahu kalau pada waktu itu aku adalah gadis yang sangat semangat berlatih karate bukan? Dulu aku belum pernah kalah sekalipun ketika bertarung dengan laki-laki. Aku berpikir bahwa aku bisa

menghajar laki-laki manapun apabila mereka berani bermacam-macam. Namun ketika hal tersebut benar-benar terjadi, untuk kabarpun aku harus berusaha dengan sekuat tenaga. Kamu tahu Taichi? Kekuatan laki-laki itu sangat besar lho. Lalu setelah itulah aku merasakannya. Bahwa aku tidak akan pernah menang melawan laki-laki.

(Kokoro Connect: ep03, 15.00-15.47)

Peristiwa ini juga menyebabkan Yui kehilangan kepercayaanandirinya, dan berhenti berlatih karate.

Ketakutannya terhadap laki-laki juga ditunjukkan dengan kecemasannya terhadap keadaan Iori yang sering tinggal seorang diri hingga malam hari karena Ibunya yang sibuk.

桐山唯 : ねえ、あたしがこの間^{あいだ}夜^よの中に伊織^{いおり}と入れ替^いわった時^{とき}、家^{いえ}に誰^{だれ}もいなかった^いただけ^ださ。あれ^あって？夜^{よる}、家^{いえ}に女^{おんな}の子^こ一人^{ひとり}と...、ちよ^ちっと危^{あぶ}ない...、かな^かって？

永瀬伊織 : ああ、それね。言^いってな^なかったけど、うち^{うち}の両親^{りょうしん}離婚^{りこん}してて、母親^{はは}とふたりぐ^ぐら暮らし^らなんだよ...。でも^{でも}って母親^{はは}も忙^{いそ}しくて。まっ、そこ^{そこ}いらの男^{おとこ}なら、催^{さい}涙^{なみ}スプレー^いぶっ掛^かけてばっか^かばっかに^かしてや^やればい^いいから！
大丈夫^{だいじょうぶ}だよ！

桐山唯 : ぜんぜん大丈夫^{ぜんぜんだいじょうぶ}じゃない！そんな甘^{あま}く見^みてるのが一番^{いちばん}危^{あぶ}ないんだから
ね！何^{なに}かあ^あってから^{おそ}じゃ遅^{おそ}いんだよ！

Yui Kiriyama : Hei, waktu aku bertukar tubuh dengan Iori pada malam hari, aku melihat tidak ada siapapun di rumahmu. Itu kenapa...? Aku pikir cukup bahaya untuk meninggalkan anak perempuan di rumah sendirian pada malam hari.

Iori Nagase : Ah itu? Aku belum sempat bilang sebelumnya, namun orangtuaku bercerai, dan sekarang aku tinggal berdua dengan ibuku. Tapi meskipun begitu ibuku juga sangat sibuk. Yah kalau nanti ada laki-laki yang menyergap masukpun, aku hanya perlu menyemprotkan banyak merica ke wajahnya, lalu kuhajar dia. Jadi tidak masalah kok!

Yui Kiriyama : Apanya yang tidak masalah?! Kamu yang meremehkannya seperti itu lalu nanti benar terjadi apa-apa bagaimana? Kalau sudah terlambat untuk mencegahnya justru yang paling bahaya tahu!

(Kokoro Connect: ep02, 16.42-17.21)

Yui menutupi hal ini dari teman-temannya. Namun *jinkakui* (*rekawari genshou*) (fenomena pertukaran jiwa) menyebabkan Yoshifumi menyadari bahwa Yui merasa takut terhadap laki-laki. Yui tidak langsung mengakui hal tersebut dan tetap berusaha kuat, namun ia menunjukkan rasa takutnya dengan tubuhnya yang

merinding dan bicaranya yang terbata-bata ketika menyangkal pertanyaan dari Yoshifumi.

- 青木義文 : でき、ちょっと^き気になったんだけど。ひょっとして^{ただ}唯さん、^{おれ}俺らのこと^{こわ}怖いところある？俺が^{おれ}唯^{ゆい}になってるとき^{おとこ}男^{ちか}が近くにいると^{からだ}体がビクンってなるんだけど。
- 桐山唯 : そんなことある訳ないじゃない？誰が^{だれ}あんた^な等^な見たい^みなのを...、^{こわ}怖がる必要が...、あるのよ...？
- 青木義文 : あの唯...？
- 桐山唯 : だってあたしは...、絶対^{ぜったい}あんた^{たち}達より^{つよ}強いもん...！だから...、だから...、^{おとこ}男^{こわ}なんて怖くない...！
- Yoshifumi Aoki : Eh, aku ingin tahu. Yuisan, apa mungkin ada yang kamu takuti dari kita? Karena ketika aku menjadi Yui, tubuhku selalu bergidik setiap ada laki-laki yang mendekat.
- Yui Kiriyama : Mana mungkin ah. Siapa juga yang takut dengan..., laki-laki seperti kalian...?
- Yoshifumi Aoki : Um, Yui...?
- Yui Kiriyama : Lagipula aku..., aku ini kan jelas lebih kuat dari kalian... Oleh karena itu..., karena itu..., aku tidak takut dengan laki-laki...!

(Kokoro Connect: ep03, 09.00-09.47)



Yui yang menutupi traumanya ini menunjukkan wataknya yang tertutup. Karena Yui merupakan tokoh dengan kemampuan beladiri yang baik, ia menutupi traumanya tersebut karena tidak ingin teman-temannya melihat dia sebagai sosok yang lemah.

Selain itu, trauma masa lalunya itu menyebabkan Yui menjadi pribadi yang pengecut. Sisi pengecutnya ini ia tunjukkan dengan dirinya yang selalu lari dari masalah yang dihadapinya. Kepercayaan diri Yui yang hilang juga menyebabkannya selalu bergantung kepada orang lain. Hal ini kontras dengan fisik

Yui yang kuat.

- 青木義文 : 何に対しても真正面から取り合っていないだろう。今だって、いつだってそうだ！
- 桐山唯 : だって...、アタシは...。
- 青木義文 : 勝手に諦めて言い訳ばかりしてるのは唯じゃないのかよ！？
- Yoshifumi Aoki : Kamu tidak pernah menghadapi segala sesuatu langsung dari depan. Dulu, maupun sekarangpun kau selalu begitu!
- Yui Kiriyaama : Habisnya..., aku kan...
- Yoshifumi Aoki : Yang selalu menyerah dan terus beralasan kan kamu Yui!
- (Kokoro Connect: ep12, 09.07-09.22)

- 桐山唯 : 昔あたしは強かったと思う。空手が強いってだけじゃなくて、自分の足で突き進んでた。でも今は...、皆は自分に恵みを与えてくれる。でも自分は返せるもの何てない。夢を捨てて全て置き去りにして、嫌になるくらい悲しくて空っぽ。そんな今の自分には何の価値もない。でも仕方ない。自分がそんな大した人間じゃないだから。
- Yui Kiriyaama : Aku rasa dulu aku adalah gadis yang kuat. Bukan hanya soal karate, namun aku dapat maju dengan kedua kakiku sendiri. Namun sekarang..., aku hanya menerima kebaikan dari orang lain, dan tidak punya apapun untuk membalasnya. Aku membuang mimpiku, dan meninggalkan semuanya dimasa lalu. Aku sekarang sangatlah kosong dan menyedihkan, hingga aku membenci diriku sendiri. Aku yang sekarang sama sekali tidak bernilai. Tapi mau bagaimana lagi? Aku memang bukan manusia yang sehebat itu.
- (Kokoro Connect: ep12, 10.51-11.22)

Dari monolog di atas dapat dilihat bahwa Yui memiliki watak pesimis. Ketika ia sedang mengalami masalah, Yui tidak langsung menyelesaikannya, namun membiarkannya berlarut-larut hingga membuat hidupnya hancur, hingga ia membenci dirinya sendiri.

Karena *phobianya* terhadap laki-laki, Yuipun tidak dapat membalas perasaan Yoshifumi terhadapnya.

- 青木義文 : オレ桐山唯さんのことが好きです。もし良ければ付き合ってください。
- 桐山唯 : ちよっとあんた何言ってるの？前にちゃんとお断りしたしょう？
- 青木義文 : でもオレの気持ちが変わらない訳だし。そろそろ唯の心変わりを...
- 桐山唯 : だめ無理！...まだ...だめ。

- Aoki Yoshifumi : Aku suka dengan Kiriyama Yuisan, jika diperbolehkan, kuingin kau berpacaran denganku.
- Kiriyama Yui : Tunggu, apa yang kamu bicarakan? Dulu kan sudah kutolak baik-baik.
- Aoki Yoshifumi : Tapi sampai sekarang perasaanku masih belum berubah. Yui pun mungkin sudah waktunya berubah...
- Kiriyama Yui : Tidak, tidak mungkin!... Sekarang masih..., belum bisa.
(Kokoro Connect: ep05, 00.22-00.32)

Namun ketulusan hati Yoshifumi membuatnya menyadari bahwa dirinya tidak dapat terus-terusan mengandalkan orang lain, dan menjadi *androphobia*nya sebagai alasan untuk tidak dapat melangkah maju.

- 桐山唯 : 情けない！情けない！情けない！情けないわよ！！本当は....、遠くの昔に分かったのよ。分かったのに....、周りが優しいからって、甘えてきつかけ思っ...男が怖いならちゃんと事情説明して、どうにか出来たはずなのに...思い出したくなかった。それとも努力するのがバカらしくなった。自分でも分からない。でも、言い訳作って、初めから諦めてただけじゃない！最後に踏み出せなかったのは自分じゃないか！！ずっと負けず嫌いだったはずなのに、いつから負けてもなんとも思わなくなったんだろう？自分の価値なんて自分で勝ち取るものじゃない？モブキャラがいやのなら、前に出れば良いんじゃない。あんたのおかげで、あたしも強くなろうと思えた。ありがとう。
- Yui Kiriyama : Menyedihkan! Menyedihkan! Menyedihkan! Aku ini sangat menyedihkan!! Sebenarnya aku sudah tahu dari lama..., padahal aku sudah tahu... Tapi karena orang-orang sekitarku begitu baik, aku berpikir bahwa itu adalah kesempatanku untuk dimanjakan... Padahal aku cukup mengatakan bahwa aku *phobia* terhadap laki-laki, dan mungkin saja ada yang bisa dilakukan agar *phobia* itu hilang. Tapi aku bahkan tidak mau mengingatnya. Atau malah aku merasa bodoh untuk kembali berjuang? Akupun tidak tahu. Aku justru terus menerus membuat alasan, dan menyerah dari segalanya sejak awal! Yang tidak ingin melangkah maju kedepan pada akhirnya diriku sendiri! Padahal dulu aku begitu benci kalah, namun entah sejak kapan aku merasa kalahpun tidak apa-apa. Padahal usaha kita sendiri yang membuat diri kita bernilai. Padahal hanya perlu untuk naik keatas panggung saja untuk tidak menjadi pemain figuran lagi. Terimakasih Aoki, karenamu aku sekarang termotivasi untuk menjadi semakin kuat.
(Kokoro Connect: ep12, 18.20-19.15)

Yui, meskipun selalu menolak Yoshifumi, sebenarnya juga memiliki perasaan terhadapnya. Rasa saying Yui terhadap Yoshifumi ditunjukkan dengan Yui yang marah ketika mengira Yoshifumi hanya menjadikannya sebagai pelarian dari Nana

Nishino, mantan kekasihnya dulu.

桐山唯 : あんたなんて、昔の女にあたしを重ねて好きだって言ってる適当
男のくせに！ちゃんとしろよっ！ちゃんとっ！
Kiryama Yui : Padahal kamu cuma laki-laki plin-plan yang hanya bilang suka
kepadaku karena mengingatkanmu dengan perempuanmu dulu!
Serius sedikit dong! Serius!
(*Kokoro Connect: ep12, 08.59-09.07*)

Rasa sayang Yui terhadap Yoshifumi juga terlihat dari pernyataan Himeko berikut ini.

稲葉姫子 : 青木は唯のことを好きで...唯もなにかんだ言ってるまんざじゃなく
て...。
Inaba Himeko : Aoki suka kepada Yui... Yuipun meskipun berkata macam-macam
namun tidak keberatan dengan perhatian yang diberikan Aoki...
(*Kokoro Connect: ep10, 09.48-09.55*)

3.1.6 Fuusen Kazura

Sebagai tokoh yang menimbulkan rasa antipasti bagi penonton, Fuusen Kazura merupakan tokoh utama antagonis dalam *Kokoro Connect*. Dari segi perwatakan dan perkembangan wataknya, Fuusen Kazura merupakan tokoh datar dan statis. Fuusen Kazura tidak digambarkan memiliki perkembangan karakter dalam *Kokoro Connect*. Ia hanya dimunculkan untuk menimbulkan *genshou* dalam *bunkenbu*, yang kemudian menjadi pemicu konflik bagi para protagonis, namun tidak terlihat adanya perkembangan watak dari Fuusen Kazura.

Fuusen Kazura sendiri merupakan bahasa Jepang dari tanaman *cardiospermum*, atau dalam bahasa Indonesia dikenal dengan nama paria kurung (Tanaman Bunga Disekitar Kita: 66).

*Hanakotoba*³⁰ dari *cardiospermium* ialah *eien ni anata to tomo ni* (永遠にあなた

³⁰ *Hanakotoba*, atau bahasa bunga, merupakan suatu arti simbolis yang diberikan kepada tanaman. Di Jepang, terdapat berbagai macam variasi *hanakotoba* yang diberikan tidak hanya pada bunga, namun juga tanaman lainnya. (*Hana to Ki no Rekishi*: 1986).

と共に), juga *jiyuu na kokoro* (自由な心) (<https://horti.jp/6034>). Kedua bahasa bunga tersebut cocok dengan gambaran tokoh Fuusen Kazura dalam *Kokoro Connect*.

Eien ni anata to tomo ni (selamanya bersamamu), menggambarkan Fuusen Kazura yang selalu hadir di antara para tokoh sebagai entitas yang mahakuasa. Bahkan hingga akhir tiap arc pun Fuusen Kazura tidak benar-benar menghilang, namun hanya menghentikan *genshou* yang sedang berlangsung saat itu, dan kembali muncul untuk menimbulkan *genshou* pada arc selanjutnya.

Jiyuu na kokoro (hati yang bebas), menggambarkan Fuusen Kazura yang dapat bergerak bebas dengan memasuki hati manusia. Hal ini ditampilkan dalam *Kokoro Connect* dengan Fuusen Kazura yang memasuki Pak Gotou, Iori, serta Rina. Selain itu, *jiyuu na kokoro* juga dapat menggambarkan kebebasan jiwa Fuusen Kazura yang tidak terikat dengan apapun. Ia hidup hanya untuk mencari kesenangan yang dapat ia peroleh dari bereksperimen dengan hubungan antar manusia, seperti yang ia lakukan pada para protagonis.

Fuusen Kazura merupakan suatu entitas mahakuasa yang tidak diketahui asal-usulnya, dan memiliki berbagai kemampuan ajaib. Dalam *Kokoro Connect* tidak pernah ditampilkan bagaimana wujud Fuusen Kazura yang sebenarnya. Fuusen Kazura biasa muncul dihadapan para tokoh protagonis dalam wujud Pak Gotou yang ia rasuki.

ふうせんかずら : 今のところはこの...、「後藤先生」の体に曲がりさせてもらっているイメージかな...?

Fuusen Kazura : Sekarang ini aku..., seperti suatu sosok yang sedang mengendalikan tubuh dari Gotou sensei...

(*Kokoro Connect: ep02, 11.19-11.24*)



Selain itu Fuusen Kazura juga terlihat merasuki tubuh Iori, juga Rina.



Ciri visual yang terlihat apabila suatu tokoh sedang dirasuki oleh Fuusen Kazura ialah sorotan mata yang pudar, dan ekspresi wajah yang datar.

Salah satu dari kemampuan Fuusen Kazura ialah meningkatkan kekuatan fisik tubuh yang ia rasuki. Pada episode dua, ditampilkan Yui yang dapat dikalahkan dengan mudah oleh Fuusen Kazura yang sedang merasuki tubuh Pak Gotou.



桐山唯 : つくなくとも、普段の後っさんの動きじゃなかった。
 Yui Kiriyama : Setidaknya, tadi itu bukan gerakan Gossan yang biasanya.
 (Kokoro Connect: ep02, 13.40-13.43)

Selain itu, Fuusen Kazura juga dapat menimbulkan *myou na genshou* (fenomena-fenomena aneh). *Genshou* tersebut dapat menimbulkan berbagai dampak pada para tokoh protagonis, seperti jiwa yang saling tertukar, lepasnya kontrol akan keinginan terpendam, kembalinya kondisi fisik serta mental ke masa lalu, serta penyampaian isi hati secara acak. Fuusen Kazura juga dikatakan dapat mengetahui apa yang terjadi di masa depan, yang semakin membuktikan kemahakuasaannya.

稲葉姫子 : おい！どこまでが計算だったんだ？
 ふうせんかずら : まあ、言うなればどこからどこでも計算...、と言う話になりますか
 ね...？多分皆さんの思ってるより...、こちらに出来ることは多いですか
 ら。
 Himeko Inaba : Oi! Seberapa jauh kamu sudah merencanakan hal ini?
 Fuusen Kazura : Ya..., bisa dibilang kalau..., aku sudah merencanakan ini
 darimanapun..., dan sejauh apapun... Karena aku bisa melakukan
 banyak hal..., yang jauh diluar perkiraan kalian...
 (Kokoro Connect: ep05, 21.20-21.37)

Sebagai entitas mahakuasa, Fuusen Kazura tidak memiliki hubungan dengan unsur-unsur sosiologis duniawi seperti jabatan, matapencarian, keluarga, dan sebagainya. Dalam *Kokoro Connect*, Fuusen Kazura bertindak sebagai pengawas.

ふうせんかずら : まあ、立場で言えば...、皆さんを監視する存在な感じで...。
 Fuusen Kazura : Yaa, kalau tentang posisiku..., aku ini seperti sosok yang
 mengawasi kalian semua...
 (Kokoro Connect: ep02, 10.59-11.01)
 ふうせんかずら : で、そんな皆さんを僕が監視する...。と言っても四六時中プライベート
 シーを除いてるわけじゃないのでご安心を...。めんどくさいし。
 Fuusen Kazura : Lalu, aku akan mengawasi kalian semua dalam fenomena yang
 sekarang sedang berlangsung... Meskipun begitu kalian tidak perlu
 khawatir karena aku tidak akan terus menerus mengintip privasi kalian
 selama 24 jam penuh... Karena hal tersebut merepotkanku...
 (Kokoro Connect: ep02, 11.02-11.12)

Fuusen Kazura mengawasi hubungan antar para protagonis, tindakan serta reaksi

para tokoh protagonis terhadap *genshou* yang sedang berlangsung. Fungsi Fuusen Kazura sebagai pengawas juga cocok dengan *hanakotoba* dari tanaman *fuusen kazura*, yaitu *eien ni anata to tomo ni*. Sebagai pengawas, Fuusen Kazura juga memegang kendali penuh atas *genshou* yang berlangsung saat itu. Ia dapat mengakhiri, serta memulai *genshou* lainnya sesuka hatinya.

稲葉姫子 : つくなくとも終わりはお前のコントロール下にあるってことだな。
Himeko Inaba : Setidaknya kapan ini akan berakhir ada dibawah kontrolmu ya.
(*Kokoro Connect: ep02, 12.02-12.05*)

Kondisi psikologis Fuusen Kazurapun berbeda dengan manusia. Fuusen Kazura tidak memiliki dasar emosi seperti pada manusia umumnya.

ふうせんかずら : ただ僕にやる気とか根気とか勇気とか生气とかその他ものものがな
いからじゃないですかね？
Fuusen Kazura : Hanya saja mungkin karena aku tidak memiliki motivasi,
kesabaran, keberanian, semangat hidup. Ataupun hal serupa lainnya ya?
(*Kokoro Connect: ep02, 08.59-09.08*)

Fuusen Kazura menimbulkan *genshou* tersebut hanya karena ia melihat *bunkenbu* sebagai kumpulan orang-orang yang menarik. *Genshou* yang ia timbulkanpun akan berakhir ketika Fuusen Kazura sudah merasa terhibur dari akibat *genshou* yang ia timbulkan terhadap para protagonis.

ふうせんかずら : 良い質問のチョイスですね。まず1つ目の質問に関してですけど...。
偶々皆さんが「中々面白いから」...、になるのかな...。後...、まあ、適当
に入れ替わってもらって、「ああそこそこ面白かったな。」という感じにな
ればその時点で終わりますから。
Fuusen Kazura : Pilihan pertanyaan yang bagus ya. Mengenai pertanyaan pertama...
mungkin itu dikarenakan kalian semua sepertinya terlihat sebagai
kelompok yang menarik... Lalu..., ya... Setelah kalian saling bertukar
jiwa dalam beberapa waktu..., dan aku juga sudah merasa cukup
terhibur..., saat itu juga akan berhenti kok...
(*Kokoro Connect: ep02, 11.34-11.56*)

Tugas dari para protagonis hanyalah untuk menjalani kehidupan mereka seperti biasa, meskipun berbagai *myou na genshou* sedang berlangsung.

ふうせんかずら : まあ... 皆さん、余りにしないで普通に生活してください...。入れ替わりがどういう原理で成り立っているかとか...、そういうのも考えないほうが良いですよ...。皆さんがやるべき主題は...、そこじゃないんですよ...

Fuusen Kazura : Ya..., kalian..., tidak perlu terlalu mengkhawatirkan hal tersebut, dan jalani kehidupan kalian seperti biasanya... Lebih baik..., kalian tidak perlu memusingkan bagaimana pertukaran jiwa ini bisa terjadi... Karena tugas kalian..., bukanlah itu...

(Kokoro Connect: ep02, 12.16-12.22)

Yang Fuusen Kazura inginkan hanyalah perasaan terhibur. Hal tersebut ia wujudkan dengan menimbulkan *genshou* dan mengamati bagaimana manusia yang berda dalam *genshou* tersebut berinteraksi. Apabila Fuusen Kazura merasa bahwa interaksi para tokoh dalam *genshou* yang sedang berlangsung tidak cukup menghiburnya, ia turun tangan secara langsung untuk lebih meningkatkan konflik yang sedang berlangsung.

稲葉姫子 : 質問だ。引きこもりは販促か？

ふうせんかずら : なるほど...。さすがに稲葉さんはよく気がつきますね...。こちらの答えは...、それはそれで面白い。そして、必要とあれば面白くする...、とまで言えますかね...？

Himeko Inaba : Aku ada pertanyaan. Apakah mengurung diri termasuk pelanggaran?

Fuusen Kazura : Aku mengerti... Seperti yang kuduga Inabasan akan cepat sekali menyadari hal tersebut... Jawabanku adalah..., hal itu sendiri bisa dibilang hal yang menarik. Lalu apabila diperlukan..., aku akan membuatnya menjadi menarik... Bisa dibilang..., seperti itu...

(Kokoro Connect: 13.58-14.15)

Hal ini ia tunjukkan dengan merasuki tubuh Iori lalu menenggelamkannya ke sungai, dan membuat Iori dilarikan ke rumah sakit. Lalu ketika *yokuboukaihou genshou* sedang berlangsung, Himeko menjauhkan diri dari teman-temannya karena *yokuboukaihou genshou* yang melepaskan perasaan terpendamnya terhadap Taichi. Himeko takut apabila hal ini diketahui oleh teman-temannya, suasana dalam *bunkenbu* akan menjadi canggung dan klub mereka akan bubar. Fuusen Kazura yang mengetahui hal ini mendatangi Himeko secara langsung, dan

mengingatkannya akan masa lalu, serta memancing Himeko untuk melupakan bunkenbu, dan mengikuti hasratnya untuk berpacaran dengan Taichi. Fuusen Kazura yang selalu memperhatikan interaksi antar manusia juga dapat menunjukkan bahwa Fuusen Kazura ingin mengenal manusia lebih dalam.

3.2 Latar yang Menyebabkan Konflik dalam *Kokoro Connect*

3.2.1 Latar Tempat

3.2.1.1 Kota Yamaboshi

Kota Yamaboshi merupakan kota rekaan dimana cerita dalam *Kokoro Connect* berlangsung. Nama dari kota tempat para tokoh tinggal tidak pernah disebutkan dalam dialog antar tokoh, namun ditampilkan secara implisit dalam bentuk papan nama di stasiun *Yamaboshi Kita* (山星北), atau Yamaboshi Utara. Hal ini mengindikasikan bahwa nama kota tempat para tokoh tinggal ialah Kota Yamaboshi.



Dalam kota rekaan ini terdapat tokoh netral yaitu Fuusen Kazura, dimana ia mampu menimbulkan berbagai fenomena aneh yang kemudian menjadi salah satu penyebab konflik bagi para tokoh utama.

Salah satu ciri khas yang menonjol dari Kota Yamaboshi ialah adanya *ferris wheel* besar di tengah pusat perbelanjaannya.



Fasilitas umum yang tersedia di Kota Yamaboshi cukup lengkap, seperti adanya transportasi umum yang memadai, tempat rekreasi, ruang hijau, sekolah, juga rumah sakit. Sebagian dari tempat-tempat tersebut berfungsi sebagai latar tempat dimana konflik yang melibatkan Iori Nagase terjadi. Tempat-tempat tersebut adalah sebagai berikut.

3.2.1.1.1 SMA Swasta Yamaboshi

SMA Swasta Yamaboshi merupakan tempat dimana para tokoh protagonis bersekolah. Latar SMA Yamaboshi hampir selalu muncul pada setiap episode *Kokoro Connect*, terkecuali pada episode 12 dan 13 dimana pada saat itu latar waktu yang sedang digunakan ialah pada saat libur musim dingin. SMA Yamaboshi juga berfungsi sebagai pendukung dimesi sosial para tokoh dalam *Kokoro Connect*.



Dalam Sekolah ini, terdapat peraturan yang mengharuskan para siswa mengikuti setidaknya satu kegiatan ekstrakurikuler.

八重樫太一 : 俺たちが通う私立山星高校では生徒は必ず部活に参加しなければならない。

Taichi Yaegashi : Di sekolah kami, SMA Yamaboshi, para siswa diwajibkan mengikuti kegiatan ekstrakurikuler.

(Kokoro Connect: ep01, 04.14-04.18)

Dalam *Kokoro Connect*, tokoh yang bersekolah di SMA Yamaboshi ialah Taichi Yaegashi, Iori Nagase, Himeko Inaba, Yui Kiriyama, Yoshifumi Aoki, Maiko Fujishima, Shingo Watase, Mariko Nakayama, Kaoru Setouchi, Yukina Kurihara, dan Shouto Shiroyama. Sedangkan pengajar yang namanya disebutkan dalam *anime* ini ialah Ryuuzen Gotou, dan Ryouko Hirata.

Sarana yang terdapat di SMA Yamaboshi antara lain adalah ruang kelas juga ruang klub dengan kondisi dan prasarana yang baik, ruang kesehatan, juga halaman sekolah yang luas.



Apabila dilihat dari bangunan, serta fasilitas yang disediakan di SMA Yamaboshi, dapat dilihat bahwa SMA Yamaboshi merupakan sekolah dengan kualitas yang cukup baik.

3.2.1.1.2 Kediaman Keluarga Nagase

Kediaman keluarga Nagase merupakan tempat tinggal Iori dan ibunya, Reina. Selain sebagai latar tempat dimana konflik yang dirasakan Iori, Rumah kediamannya juga berfungsi sebagai pendukung dimensi sosiologisnya. Rumah keluarga Nagase terletak pada sebuah kompleks apartemen yang sederhana. Karena Iori hidup dalam lingkungan keluarga yang sederhana, hal ini menjadikan Iori sebagai tokoh dengan watak yang tidak manja.

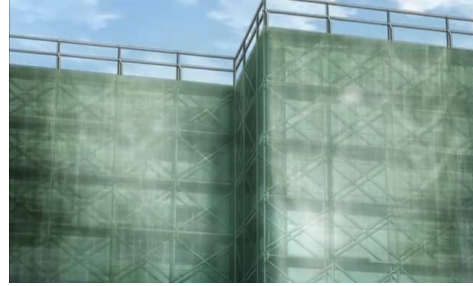


Bagaimana Iori tumbuh di keluarganya dengan lima sosok ayah yang berbeda merupakan salah satu faktor yang membentuk kepribadian Iori, dan menjadi salah satu penyebab konflik yang ia alami.

3.2.1.1.3 Gedung Kosong Dekat Kediaman Keluarga Inaba

Gedung kosong ini digunakan oleh para tokoh utama saat *jikantaikou genshou* (fenomena pengemabalian waktu) berlangsung pada liburan musim dingin.

Karena para tokoh utama merasa bila tubuh mereka kembali ke masa lalu di saat sedang berada di depan keluarga mereka akan menimbulkan hal yang tidak diinginkan. Hingga akhirnya dipilih jalan keluar untuk menetap bersama di gedung kosong tersebut dari siang hari, hingga pukul lima sore, yang merupakan periode waktu dimana *jikantaikou genshou* berlangsung.



稲葉姫子 : 取りあえず、今はあの黒板の文字を手がかりに動くしかない。アタシ
 家の近くに取り壊し間近のビルがあるから、明日はあそこに集まろう。
 Himeko Inaba : Untuk saat ini kita hanya dapat bergerak mengandalkan petunjuk
 yang tertulis di papan tersebut. Di dekat rumahku terdapat gedung
 kosong yang sebentar lagi akan diruntuhkan. Besok mari kita
 berkumpul di situ.

(Kokoro Connect: ep11, 05.56-06.01)

Pada *Kako Random*, Iori dan kawan-kawan mengurung diri di gedung kosong ini selama *jikantaihou genshou* berlangsung, dan menyebabkan Iori harus jauh dari rumah. Hal ini menyebabkan kondisi keluarga Iori kembali berantakan, serta ayah Iori yang datang kembali, lalu berbuat semena-mena terhadap ibunya.

3.2.1.1.4 Bukit

Merupakan Bukit dimana murid-murid SMA Yamaboshi mengadakan kegiatan diluar kelas pada episode 10. Adanya bukit disekitar kota modern seperti Kota Yamaboshi menunjukkan bahwa Kota Yamaboshi masih memiliki *green area* yang cukup luas. Bukit ini berfungsi sebagai latar tempat untuk klimaks dari *yokuboukaihou genshou*.



Karena kedekatan yang ditampilkan oleh Himeko dan Taichi ketika kegiatan *study tour* berlangsung, timbul rasa cemburu dan marah Iori kepada Himeko yang kemudian memicu pertengkaran mereka pada episode 10.

3.2.1.2 Ruang Khayal

Selain menggunakan latar tempat dari lokasi-lokasi yang berada dalam Kota Yamaboshi, *Kokoro Connect* juga menggunakan suatu ruang khayal sebagai latar tempatnya. Ruang khayal ini muncul pada episode 17 ketika Taichi tidak sadarkan diri akibat dipukul dengan menggunakan pipa besi oleh berandalan yang menculik Himeko. Ruang tersebut seluruhnya berwarna putih dan tidak terlihat ada apapun yang membatasi. Dalam ruang khayal tersebut hanya terdapat Iori dan Taichi. Di sana mereka saling membicarakan perasaan mereka yang sesungguhnya. Taichi mengatakan ruang tersebut ada karena efek dari *genshou* yang ditimbulkan Fuusen Kazura.

永瀬伊織	: 今 ^{いま} ここだから出来 ^{でき} るんだな。
八重樫太一	: この状況 ^{じょうきょう} 、この現象 ^{げんしょう} に感謝 ^{かんしゃ} か。
Iori Nagase	: Kita dapat berbicara hal seperti ini karena berada di tempat ini ya.
Taichi Yaegashi	: Kita harus berterimakasih dengan fenomena ini ya.

(*Kokoro Connect: ep17, 15.05-15.08*)

3.2.2 Latar Waktu

Cerita dalam *Kokoro Connect* berawal pada akhir bulan September,

永瀬伊織	: もうすぐ ^{じゅうがつ} 10月だったのにアチィね
Nagase Iori	: <i>Mousugu jugatsu datta noni achiine.</i>
Iori Nagase	: Sudah mendekati Oktober namun masih panas saja ya.

(*Kokoro Connect: ep01, 02.14-02.24*)

dan berakhir pada masa penerimaan murid baru ditahun ajaran berikutnya.

青木義文	: もう新入生 ^{しんにゅうせい} の季節 ^{きせつ} か？
------	--

Aoki Yoshifumi : *Mou shinnyuusei no kisetsu ka?*

Yoshifumi Aoki : Wah, sudah musim penerimaan murid baru saja ya.

(*Kokoro Connect: ep17, 22.59-23.02*)



3.2.2.1 Keadaan Hari

3.2.2.1.1 Pagi Hari

Kokoro Connect dibuka dengan menampilkan para tokoh utama protagonis yang baru bangun tidur dipagi hari dan memulai harinya. Latar pagi hari dalam *Kokoro Connect* dapat dilihat dengan beberapa cara, seperti dari cara pewarnaan langit, maupun dialog antar tokoh.

八重樫 莉奈 : お兄ちゃん朝だよ、起きて！

Rina Yaegashi : Kakak bangun! Sudah pagi!

(*Kokoro Connect: ep01, 00.12-00.15*)

桐山 杏 : お姉、ご飯できてるよ！

Anzu Kiriya : Kak, sarapannya sudah jadi tuh!

(*Kokoro Connect: ep01, 00.46-00.48*)

3.2.2.1.2 Siang Hari

Latar siang hari biasa ditampilkan dengan pewarnaan langit yang cerah. Siang hari dalam *Kokoro Connect* identik dengan jam sekolah juga jam istirahat siang para tokoh.

永瀬伊織 : 取りあえずお弁当食べようよ！急がないと昼休み終わっちゃうし。

Iori Nagase : Sekarang mari kita makan! Kalau tidak buru-buru nanti waktu istirahat siangnya habis lho.

(*Kokoro Connect: ep04, 21.05-21.09*)

3.2.2.1.2 Sore Hari

Latar sore hari dalam *Kokoro Connect* identik dengan waktu pulang sekolah. Warna langit dengan latar sore hari identik dengan palet jingga yang menunjukkan waktu terbenamnya matahari. Dalam latar waktu ini biasa para tokoh sedang menceritakan apa yang sedang ia rasakan kepada tokoh lainnya.



3.2.2.1.3 Malam Hari

Penggambaran latar malam hari dapat dilihat dari pewarnaannya yang gelap dengan pencahayaan dari sumber buatan seperti lampu. Klimaks cerita dalam *Kokoro Connect* seringkali terjadi pada malam hari



3.2.3 Latar Suasana

Latar suasana yang paling mendasari *Kokoro Connect* ialah kehidupan sehari-hari anak SMA di Jepang. Hal ini terlihat dari para tokoh utama protagonis yang kelimanya merupakan murid SMA, dan alur yang menceritakan tentang kehidupan

sehari-hari mereka di sekolah yang berubah drastis akibat kemunculan Fuusen Kazura. Latar suasana tersebut menyebabkan Konflik yang disajikan dalam *Kokoro Connect* juga dekat dengan kehidupan anak SMA. Konflik itu antara lain adalah persahabatan, percintaan, dan pencarian jati diri.

3.3 Konflik yang Dialami, serta Hubungannya dengan Perwatakan Iori serta Perannya dalam Alur

Konflik yang dialami oleh Iori dalam *Kokoro Connect* berkaitan erat dengan perwatakannya, serta *myou na genshou* (fenomena-fenomena aneh) yang ditimbulkan oleh Fuusen Kazura. *Genshou* tersebut berfungsi sebagai insentif dari setiap konflik yang terjadi dalam *Kokoro Connect*. *Genshou* yang terjadi dalam *Kokoro Connect* adalah *jinkakuirekawari genshou* (fenomena pertukaran jiwa) yang menyebabkan jiwa para tokoh utama saling bertukar secara acak. *Yokuboukaihou genshou* (fenomena pelepasan keinginan terpendam) yang menyebabkan para tokoh utama kehilangan kontrol atas keinginan terpendamnya dan langsung segera melakukan apa yang sedang ia pikirkan saat itu juga. *Jikantaikou genshou* (fenomena pemunduran waktu) yang menyebabkan keadaan fisik juga mental para tokoh utama kembali ke masa lalu. Fenomena ini menyebabkan tokoh yang mengalaminya mengingat kembali dengan jelas segala yang terjadi pada masa dimana *jikantaikou genshou* mengirimnya. Lalu yang terakhir ialah *kandoudendou genshou* (fenomena penyampaian isi hati) yang menyebabkan isi hati dari para tokoh utama tersampaikan kepada anggota *bunkenbu* lainnya secara acak. Empat fenomena aneh tersebut merupakan bentuk dari rangsangan atau *Inciting Moment* yang berfungsi sebagai insentif, juga tahap

awal permunculan konflik dalam tiap *story arc*. Berikut ini merupakan penjabaran dari konflik internal dan eksternal yang dialami oleh Iori serta perannya terhadap perkembangan alur dalam *Kokoro Connect*.

3.3.1 Konflik Internal

3.3.1.1 Krisis Eksistensi yang Dirasakan Iori

Pada hakikatnya, seorang individu akan dikenali dengan memperhatikan bagaimana penampilan fisiknya. Namun dengan terjadinya *jikantaikou genshou* (fenomena pertukaran jiwa), hal ini menyebabkan identifikasi seorang individu dengan menggunakan sosok fisiknya tidak dapat diandalkan lagi. Karena meskipun sosok fisik yang ditampilkan adalah sosok Iori, bisa saja jiwa yang berada di dalamnya ialah jiwa dari tokoh Taichi.

永瀬伊織 : わたし達は暗黙のうちに、魂とか意識とか人格というもので持って、
 わたし達はわたし達たり得ると判断しています。それを今青木の体に
 永瀬伊織の魂が込められているこの存在を永瀬伊織として認めると
 いうことです。ですが、その魂や人格と呼ばれるものは触れることも
 視認することも出来ません。ですから普段の我々は体で持ってるその
 人物がその人物であるご判断しています。つまり、体というものは我々
 にとって絶対に拠り所となるものなんです。しかしその体が、例えば
 人格入れ替わりで曖昧なものになってしまったら、我々は我々として
 存在し続けることが出来るのでしょうか？

Iori Nagase : Pada akhirnya kita akan dapat menilai siapa diri kita dari jiwa maupun kepribadian kita. Dengan begitu kita juga dapat menerima bahwa sosok yang sekarang berada di depan Taichi adalah Iori Nagase, walaupun sosok fisiknya merupakan sosok Aoki. Namun jiwa, maupun kepribadian merupakan sesuatu yang tidak dapat disentuh maupun dilihat. Oleh karena itu kita biasa mengidentifikasikan seseorang berdasarkan penampilan luar dari orang tersebut. Dengan kata lain, tubuh kita merupakan dasar utama kita dalam mengenali orang lain. Namun apabila, misalkan, dengan jiwa kita yang saling tertukar ini fungsi tubuh kita sebagai dasar identifikasi kita semakin kabur, masihkah kita dapat tetap dikenali sebagai diri kita sendiri?

(*Kokoro Connect: ep02, 18.54-19.45*)

Sebagai dampak dari watak Iori yang bipolar, ia selalu memainkan apa yang ia sebut

sebagai persona ideal. Karena ia terbiasa memainkan persona dirinya sebagai apa yang diharapkan oleh lingkungan sekitarnya, perlahan-lahan sosok aslinya tertutupi oleh ideal tersebut.

永瀬伊織 : でもそこからは最悪なアフターエピソードが始まるんだよ。「自由にして良い。」そういわれたわたしは愕然としたんだ。わたしの好きなものはなんだっけ？わたしのしたい事ってなんだっけ？わたしは、ずっと誰かが望むわたしとして生きてきた。で、本当のわたしはどうやら忘れちゃったのさ。自分の好きにしようとしても、それが何か分からない。だからわたしはその場にあったキャラを演じることにしたんだよ。皮肉だけどわたしが唯一自身を持ってるのは他人の望むことを見破ることなんだ...」

Iori Nagase : Namun setelah itu dimulailah episode paling buruk dalam hidupku. Aku benar-benar bingung ketika diminta untuk hidup lebih bebas. Hal yang kusuka apa? Hal yang ingin kulakukan apa? Aku selalu hidup sebagai apa yang diinginkan oleh orang lain, hingga akhirnya aku lupa akan jatidiriku yang sesungguhnya, Meski ingin untuk hidup lebih bebaspun aku tak tahu bagaimana melakukannya. Jadi aku memilih untuk memainkan peranku seperti apa yang diinginkan oleh lingkungan sekitarku. Meski ironis, aku sangat percaya diri akan kemampuanku untuk membaca keinginan orang lain...

(Kokoro Connect: ep04, 08.29-09.10)

Ia cemas apabila fenomena ini terus berlanjut, tidak akan lagi yang dapat mengenali dirinya, dan sosoknya akan lenyap dari dunia.

永瀬伊織 :そして、人格入れ替わりが起こってしまった。人格としてのわたしはもうほとんど見失われてるのに、体が入れ替わって、それさえ曖昧になってその内誰もわたしをわたしと気づいてくれなくなって、わたし自身も分からなくなって...。そんな風にして、わたしはこの世から消えてしまうんじゃないかな？

Iori Nagase : Lalu fenomena pertukaran jiwa ini terjadi. Padahal aku sudah hampir tidak bisa melihat bagian diriku yang bisa disebut sebagai kepribadian, lalu apabila sosok fisikpun sudah tidak dapat lagi membuatku dikenali, Mungkin suatu saat nanti, tidak akan ada lagi yang dapat mengenali diriku, hingga akupun tidak bisa mengenali diriku sendiri. Mungkin pada akhirnya tidak adalagi yang tersisa dari diriku di dunia ini.

(Kokoro Connect: ep04, 09.17-09.40)

Rasa cemas yang dirasakan oleh Iori tersebut merupakan perwujudan dari keinginan Iori untuk dapat dikenali orang lain sebagai dirinya sendiri. Namun persona idealnya menyebabkan tidak ada orang yang menyadari sosok Iori yang

sesungguhnya, dan Ioripun takut untuk memunculkan sosok tersebut karena perbedaan polar keduanya yang drastis. Rasa cemas bahwa tidak akan ada yang mengingat ataupun mengenali diri, serta kecemasan bahwa dirinya suatu saat akan menghilang dari dunia tanpa ada yang mengingatnya merupakan contoh krisis eksistensi diri yang Iori rasakan. Krisis eksistensi ini merupakan *rising action* yang ditampilkan pada *story arc Hito Random*.

Pada *Michi Random* ditampilkan bagaimana persona non-ideal dari Iori yang ternyata merupakan tokoh yang dingin dan pemurung. Reaksi teman-temannya yang terkejut dan takut ketika mengetahui perbedaan persona ideal dan non-ideal dari Iori menunjukkan alasan Iori pada awal cerita tidak ingin menampilkan persona non-idealnya. Namun pada akhir *Michi Random* Iori menyadari bahwa teman-temannya dapat menerima dirinya apa adanya baik sisi ideal maupun non-idealnya. Hal inipun menjadi penyelesaian atau *denouement* dari krisis eksistensi yang Iori rasakan.

3.4.1.2 Iori yang Tidak Ingin Mati, Namun Tidak Ingin Mengorbankan Teman-Temannya

Sebagai klimaks dari *arc Hito Random*, Fuusen Kazura menggelamkan tubuh Iori ke sungai, dan menyebabkannya harus dilarikan ke rumah sakit. Fuusen Kazura kembali muncul dihadapan para tokoh protagonis ketika mereka sedang panik menunggu Iori yang kini sedang dirawat intensif. Fuusen Kazura mencoba membuat situasi 'menarik', dengan berbohong bahwa tubuh Iori Nagase akan segera meninggal. Dalam 30 menit kedepan, *jinkakuirekawari genshou* (fenomena pertukaran jiwa) dapat terjadi apabila seseorang mengucapkan perintah kepada

siapa jiwanya akan bertukar secara verbal, dan Fuusen Kazura meminta para protagonis untuk memilih jiwa siapa yang harus ikut mati bersama dengan tubuh Iori.

ふうせんかずら : もうすぐ永瀬伊織さんのからだ^{ながせいおり}が死^しにます…。長瀬さんの体^{ながせ}とともに死^しぬ
人格^{じんかく}皆さんで選^{えら}んでいただけませんか…？今^{いま}から30分間^{さんじゅうふんかん}皆さんが希望^{きぼう}を口^{くち}に
すれば望^{のぞ}みどおりに人格^{じんかく}交換^{こうかん}が出来るようにしておきます…。

Fuusen Kazura : Sebentar lagi tubuh Iori Nagase akan mati... Bisakah kalian memilih jiwa
siapa yang akan ikut mati bersama dengan tubuh Nagasesan...? Selama 30
menit dari sekarang, kalian akan dapat bertukar jiwa sesuai dengan
keinginan kalian apabila kalian memintanya secara verbal...

(Kokoro Connect: ep05, 12.45-13.11)

Iori yang mendengar hal ini mengalami konflik internal, dimana ia tidak menginginkan teman-temannya untuk mengorbankan nyawa mereka untuknya, namun disisi lain, Iori juga tidak ingin hidupnya berakhir.

稲葉姫子 : 伊織、落ちて^{いおり お}ついて^つ聞いて^きくれ。お前^{まえ}がな…。

永瀬伊織 : だったら…、わたしが死ぬ^ししかないじゃないか？

八重樫太一 : 永瀬！まだ決^{なかせ}まった^きわけ^{わけ}じゃない！

永瀬伊織 : そんなの無理^{むり}だよ。誰^{だれ}かの人格^{じんかく}を殺^{ころ}して、その体^{からだ}を乗取^{じょうと}って生^いきる
何^{なん}て罪^{つみ}…。わたしには重^{おも}くて背負^せ切^きれないよ。

Himeko Inaba : Iori, dengarkanlah dengan tenang. Kamu...

Iori Nagase : Kalau begitu..., bukankah tidak ada pilihan lain kecuali aku yang harus
mati?

Taichi Yaegashi : Nagase! Bukan harus kamu yang mati!

Iori Nagase : Mana mungkin bisa. Aku tidak akan sanggup menanggung dosa
membunuh jiwa salah satu diantara kalian dan hidup dengan tubuh itu.

(Kokoro Connect: ep05, 16.30-16.442)

永瀬伊織 : ああ、死^しにたくないなあっ！もっと生^いきていたいなあっ！これからだっ
たのになっ！何^{なん}で、何^{なん}でわたしがこんな目^めに会^あわなきゃ行^いけないんだ
ろうな？何^{なに}が悪^{わる}かったんだろうな？太一^{たいち}が好き^すきだって言^いってくれたの
にな。

Iori Nagase` : Aah, aku tidak mau mati! Aku ingin terus hidup! Padahal kehidupanku
baru dimulai dari sekarang! Kenapa, kenapa aku harus merasakan hal
seperti ini? Apa salahku? Padahal Taichi baru saja bilang kalau dia
menyukaiku.

(Kokoro Connect: ep05, 18.47-19.05)

Namun sebagai tahap penyelesaiannya, Iori dengan wataknya yang kuat menerima
'kematian' tersebut, dan justru meminta Fuusen Kazura berjanji untuk tidak lagi

mencelakakan teman-temannya.

ふうせんかずら : じゃ、聞^ききますけど...、誰^{だれ}です？
 永瀬伊織 : わたしです。永瀬伊織^{ながせいおり}が永瀬伊織^{ながせいおり}の体^{からだ}とともに死^しにます。
 ふうせんかずら : まあ...、それが妥^だ当^{とう}な結^け論^{ろん}ですよ...？
 永瀬伊織 : 最^{さい}後^ごに1つ良^いいかな？これだけはどうしても許^{ゆる}せないから聞^きくけど。
 もう、他^{ほか}の人^{ひと}にはこんなことしないよね？
 Fuusen Kazura : Kalau begitu, akan kutanyakan... Jiwa siapa yang akan mati?
 Iori Nagase : Aku. Iori Nagase akan ikut mati bersama dengan tubuh Iori Nagase.
 Fuusen Kazura : Ya..., itu adalah keputusan paling logis...
 Iori Nagase : Terakhir, aku ingin menanyakan satu hal yang biar bagaimanapun juga tidak bisa kumaafkan. Kamu tidak akan melakukan hal seperti ini kepada orang lain kan?

(Kokoro Connect: ep05, 19.53-20.17)

Keputusan Iori untuk menghadapi ‘kematian’nya dan meminta Fuusen Kazura berjanji agar tidak akan mengulangi lagi perbuatan ini ke teman-temannya merupakan pengaruh dari watak Iori yang penyayang dan setia kawan.

3.4.1.3 Iori yang Tidak Ingin *Bunkenbu* Berpencar

Yokuboukaihou genshou (fenomena pelepasan kontrol akan keinginan terpendam) yang terjadi pada *arc Kizu Random* menyebabkan keinginan terpendam dari para tokoh utama keluar tanpa terkontrol. Dengan keinginan terpendam yang terlepas tanpa kontrol, para tokoh protagonis akan melakukan hal-hal yang ingin, namun tidak akan mereka lakukan dalam kondisi biasa. Contoh *yokuboukaihou* yang ditampilkan antara lain adalah keinginan untuk tidur selama mungkin yang menyebabkan Taichi terlambat sekolah, keinginan Iori untuk berteriak ‘yahooo!!!’ dan memecah ketegangan ketika sedang ujian, juga keinginan untuk membeli banyak camilan yang menyebabkan Yui kehabisan uang jajannya.

Namun *yokuboukaihou* juga melepaskan keinginan para tokoh yang dapat menyakiti dirinya sendiri maupun orang lain. Bentuk saling menyakiti yang

ditampilkan ialah tokoh Yui yang memukuli siswa sekolah lain yang menyebabkannya digiring ke kantor polisi, dan membuat trauma dan mengurung diri di kamar. Lalu Himeko yang memarahi Yui dengan berlebihan ketika tokoh Yui mengurung diri.

- 稲葉姫子 : 甘えてんじゃねーっ！泣けや助けてもらえると思っ^{おも}てんじゃねーぞっ！！
- 永瀬伊織 : 稲葉んっ！！
- 稲葉姫子 : すまん唯...。ここまで言うつもりはなかった。欲望開放^{よくぼうかいほう}でどうにかな^いってんだ...。
- Himeko Inaba : Jangan manja kamu!! Jangan berpikir hanya dengan menangis akan ada orang yang akan menolongmu!!
- Iori Nagase : Inaban! Sudah!!
- Himeko Inaba : Maaf Yui... Aku tidak bermaksud berkata seperti itu. Sepertinya aku sedang mengalami fenomena pelepasan keinginan terpendam.
(Kokoro Connect: ep07, 16.18-16.23)



Tokoh Taichi dan Yoshifumipun ditampilkan bertengkar akibat *yokuboukaihou* yang menyebabkan emosi mereka meluap.



Situasi yang tegang ini menyebabkan satu-persatu anggota *bunkenbu* menjauhkan

diri.

Karena watak Iori yang penyayang dan setia kawan, batin Iori berkonflik. Di satu sisi, Iori juga tidak ingin menyakiti teman-temannya karena *yokuboukaihou genshou* yang sedang berlangsung. Namun ia juga tidak ingin teman-temannya saling menjauh seperti sekarang. Rentetan peristiwa yang dirangsang oleh adanya fenomena pelepasan keinginan terpendam itu merupakan tahap *complication* yang ditampilkan pada *story arc Kizu Random*.

3.4.1.4 Hubungan Iori dengan Taichi

Karena watak Iori yang selalu memainkan persona yang diinginkan oleh lingkungan sekitar, Iori terpengaruh oleh Himeko yang selalu menjodohkannya dengan Taichi, sehingga timbul perasaan suka kepada Taichi dalam diri Iori. Namun akibat kesibukan klub mereka, serta *genshou* yang ditimbulkan Fuusen Kazura, hubungan mereka berdua menggantung meskipun sebenarnya Iori ingin berpacaran dengan Taichi.

永瀬伊織	:「こんな ^{とき} に」って感じ ^{かん} かも知れないけど、やっぱりこっち ^し の話 ^{はなし} も大切 ^{たいせつ} だと思った ^{おも} キープってOKですか？
八重樫太一	:え？キープですか？
永瀬伊織	:いや、キープって言 ^い っちゃうと凄 ^{すご} い生意 ^{なまいき} 気に聞 ^き こえるんだけど.... 出来 ^{でき} ればちょっとこのまま距離 ^{きょり} を保 ^{たも} ちたいっていうか.... 今 ^{いま} わたし達 ^{たち} 、欲 ^{よく} 望 ^{ぼう} 開 ^{かい} 放 ^{ほう} っていう、正 ^{せい} 常 ^{じょう} じゃない状 ^{じょう} 態 ^{たい} になる訳 ^{わけ} じゃなお？そんな状 ^{じょう} 況 ^{きよう} で2人 ^{ふたり} を中 ^{なか} を進 ^{すす} めるのは余 ^{あま} り良 ^よ くない気がするんだよ。
Iori Nagase	: Meski waktunya serasa tidak tepat, tapi bagaimanapun juga hal itu sangat penting menurutku... Hubungan kita boleh ditunda dulu tidak?
Taichi Yaegashi	: Eh...? Ditunda?
Iori Nagase	: Rasanya seperti aku egois sekali ya... Tapi aku ingin sebisa mungkin menjaga jarak kita yang ada sekarang... Karena sekarang kita sedang berada dalam fenomena pelepasan keinginan terpendam bukan? Aku rasa akan berbahaya apabila kita memperdekat hubungan kita saat keadaan sedang seperti ini.

(Kokoro Connect: ep06, 19.04-20.18)

Konflik internal mengenai hubungannya dengan Taichi kembali Iori rasakan ketika

kandoudendou genshou berlangsung. Konflik ini berhubungan dengan watak bipolarnya yang menyebabkan dirinya memiliki dua persona, ideal dan non-ideal, dalam dirinya. Dengan adanya *kandoudendou genshou* (fenomena penyampaian isi hati) yang menyampaikan isi hatinya kepada teman-temannya, Iori takut isi hatinya yang seringkali berbanding terbalik dengan persona ideal yang ia tampilkan di luar menyebabkan Taichi membencinya. Karena ia merasa bahwa rasa suka Taichi hanyalah kepada persona idealnya saja, Iori ragu terhadap rasa sukanya sendiri terhadap Taichi, sehingga ia menolak Taichi ketika ia kembali menyatakan perasaan sukanya terhadap Iori. Keraguan akan rasa suka yang Iori rasakan terhadap Taichi merupakan tahapan *complication* yang ditampilkan pada *story arc Kizu Random*, dan *Michi Random*

3.4.1.5 Keinginan Iori Untuk Memperbaiki Masa Lalunya

永瀬伊織	:もし仮に過去やり直せるとしたら、太一はやり直したいと思うかい？ わたしは...、わたしはやり直せるならやり直したいと思うかな？ そしてもっと上手くやれるものなら、やりたいと思うよ。
Iori Nagase	: Kalau kamu diberi kesempatan untuk memperbaiki masa lalu, apakah kamu mengambilnya? Kalau aku... kalau hal tersebut bisa dilakukan, aku akan mengambilnya. Lalu aku akan memperbaiki hal-hal yang seharusnya dapat kulakukan dengan lebih baik lagi.

(Kokoro Connect: 19.04-19.25)

Pada *Kako Random*, terjadi *jikantaikou genshou* (fenomena pengembalian waktu) yang selain mengembalikan kondisi fisik dan mental para tokoh utama ke masa lalu, fenomena ini juga menyebabkan mereka teringat kembali berbagai kejadian yang terjadi di masa itu.

稲葉姫子	: 今度は差し詰め時間退行現象ってことか。
八重樫太一	: 子供になった間のことって、記憶あるか？
永瀬伊織	: ない見たい。ただあの頃のこと色々頭に浮かんでくる。友達と遊んでたこととか、学校のこととか、あと、家のこととか。
桐山唯	: あたしも、5年生だった頃のあたしのことを思い出して...。何だか眩しいって言うか...、胸がもやもやする。

- Himeko Inaba : Jadi sepertinya sekarang fenomena yang berlangsung adalah pengembalian waktu ya.
- Taichi Yaegashi : Kalian ingat apa yang terjadi saat kalian menjadi anak kecil kah?
- Iori Nagase : Tidak sepertinya. Tapi aku jadi teringat tentang kejadian-kejadian pada masa itu. Seperti saat aku bermain dengan teman-teman, tentang sekolah, dan tentang keluargaku.
- Yui Kiriyaama : Aku juga, aku jadi teringat kejadian-kejadian saat aku kelas lima SD. Kenangan tersebut sangat menyilaukan, dan rasanya seperti memenuhi dadaku.

(Kokoro Connect: ep11, 05.14-05.44)

Dengan bangkitnya kembali kenangan-kenangan tersebut, penyesalan akan hal yang dilakukan, ataupun tidak dilakukan pada saat itupun ikut membekas ketika individu tersebut kembali ke wujud semula.

- 永瀬伊織 : 時間退行から元に戻ると、その記憶がぼにやり残ってるんじゃない？
だから、反省とか後悔とかも蘇ってくる。ああすれば良かったんじゃないかとか、こうしてればもっと良い方向に回ったんじゃないかとか。
- Iori Nagase : Saat kita kembali dari wujud kita saat masih kecil, kita jadi teringat tentang kejadian yang terjadi pada saat itu bukan? Karena itu penyesalan-penyesalanpun ikut bangkit bersama dengan kenangan itu. Kita jadi berpikir, mungkin lebih baik kalau kita melakukan ini. Mungkin saja kalau begitu, segalanya akan berjalan dengan lebih baik.

(Kokoro Connect: ep13. 05.06-05.22)

Penyesalan-penyesalan yang Iori rasakan berkaitan dengan bagaimana cara Iori menghadapi ayah nomor duanya ketika ia masih kecil. Iori berpikir bahwa dulu, ia tidak berhasil berlaku sebagai ‘anak baik’ seperti apa yang orang-orang inginkan. Ia beranggapan bahwa kegagalannya itulah yang menyebabkan kehidupannya sekarang tidak bahagia. Peristiwa ini merupakan bentuk dari *complication* yang ditampilkan pada *arc Kako Random*.

Penyesalan yang Iori rasakan ini merupakan dampak dari watak Iori yang perfeksionis, juga karena bipolaritas dalam dirinya. Iori beranggapan bahwa bila ia mampu menjalani hidupnya dulu sesuai dengan idealnya, maka segalanya akan berjalan dengan lebih baik, dan ibunya dapat lebih berbahagia. Segala penyesalan

yang ia rasakan ini bertumpuk sehingga menyebabkannya ingin mengulang kembali masa lalunya dan memperbaikinya.

永瀬伊織 : わたし時々^{ときどき}おも^{おも}ってた。子供^{こども}の頃^{ころ}わたしがもっと上手^{うま}くやれてたら、皆^{みな}良い方向^{ほうこう}に変わ^かってたんじないかなって...。だって、わたしが取^{とり}らなかつた選択^{せんたく}肢^しが数^{かず}限りなくこの世^よにはあるんだから。

Iori Nagase : Sesekali kuberpikir. Apabila saat aku masih kecil dulu aku menjalankannya dengan lebih baik, mungkin semuanya akan berubah kearah lebih baik... Habisnya pilihan yang tidak aku ambil pada saat itu ada begitu banyak.

(Kokoro Connect: ep13, 07.13-07.30)

Sebagai *denouement* dari rentetan konflik yang Iori alami pada *Kako Random*, Iori menolak ketika pada episode 13 Fuusen Kazura menawarkannya pilihan untuk mengulang kembali masa lalunya dari titik manapun yang ia inginkan. Namun tawaran ini ditolak oleh Iori. Apabila dilihat dari dialog ketika emosi Iori meluap pada episode 16, dapat ditarik kesimpulan bahwa sebenarnya Iori ingin menerima tawaran tersebut dan menyesali telah menolaknya.

永瀬伊織 : ...過去^{かこ}をやり直^{なお}すチャンス与^{あた}えられて、迷^{まよ}ったけど、でも跳ね飛^はばして。わたし頑張^{がんば}った...。

Iori Nagase : ...Akupun menolak kesempatan untuk memperbaiki masa laluku demi kalian.

(Kokoro Connect: ep16, 22.15-23.17)

Iori yang tidak pernah menunjukkan rasa menyesal telah menolak tawaran tersebut merupakan salah satu wujud dari wataknya yang tertutup.

3.4.1.6 Bipolaritas Iori Serta Dampak yang Ditimbulkannya

Sebagai tokoh bipolar, seringkali apa yang Iori pikirkan berbeda dengan apa yang sebenarnya ia rasakan. Hal ini sendiri merupakan suatu konflik internal dalam dirinya dimana ia ingin menunjukkan apa yang sebenarnya ia rasakan dan pikirkan, namun ekspektasi serta anggapan lingkungan sekitarnya tentang seperti apa Iori

Nagase seharusnya bertindak menyebabkan Iori bersembunyi dibalik apa yang ia sebut sebagai persona idealnya.

Perbedaan antara apa yang Iori tampilkan dengan apa yang ia pikirkan merupakan dampak dari dirinya yang selalu memainkan persona sebagai anak baik agar ia, ataupun ibunya tidak dipukuli oleh ayah nomor duanya yang kasar.

永瀬伊織 : そう、で、2 人目の父親にちょっと問題が会ったんだ。単純に言えば暴力を振ろうタイプの男だったのさ。でも別にそんな深刻な話じゃなくて...って言うかわたしがそうさせなかった。わたしはわたしを演じたの。その人の好みに合わせるね。相手の気分をがいさないように振る舞うんだよ。こうすればこうなれば怒られない。褒められさえる。好き嫌いも全部相手に合わせた。小学校一年の頃だったかな？それからずっと私は色んな私を使い訳だ。

Iori Nagase : Iya, dan ayah nomor duaku sedikit bermasalah... Mudahnya, dia tipe laki-laki yang kasar. Tapi sebenarnya tidak sampai separah itu kok. Aku memastikannya agar tidak menjadi parah. Aku memainkan peran sebagai 'aku'. Mengikuti apa yang ia sukai. Aku berlaku sedemikian rupa agar tidak membuatnya marah. Jika begini aku tidak akan dimarahi, bahkan mungkin akan dipuji. Seleranyapun kuikuti. Itu dimulai saat aku masih kelas satu SD. Sejak saat itu aku memainkan banyak peran 'aku'.

(Kokoro Connect: 07.20-08.00)

Sejak saat itu, mulai tercipta persona ideal dalam diri Iori yang menutupi persona non-ideal dalam dirinya. Perbedaan antara dua persona ini sering Iori tampilkan sejak episode satu *Kokoro Connect*. Pada episode satu ditampilkan Iori yang sedang kesakitan karena lidahnya terbakar ketika meminum susu buatan ibunya yang terlalu panas. Namun dalam sekejap, ia mampu merubah ekspresinya menjadi ceria dan mengatakan bahwa ia tidak apa-apa.

永瀬伊織 : ありがとうございます。

永瀬玲佳 : あっ、熱かった？

永瀬伊織 : ううん、平気。

Iori Nagase : Terima kasih, mari makan.

Reina Nagase : Ah, terlalu panas ya?

Iori Nagase : Nggak kok, gak apa-apa.

(Kokoro Connect: ep01, 01.13-01.18)



Adegan ini berfungsi sebagai *foreshadow* dari watak bipolar Iori.

Ketika *kandoudendou genshou* (fenomena penyampaian isi hati) berlangsung dan isi hati dari para tokoh dapat tersampaikan ke orang lain secara acak, batin Iori berkonflik karena ia tidak ingin teman-temannya mengetahui persona non-odealnya yang ia simpan dalam hati. Iori tidak ingin teman-temannya tahu bahwa ia sebenarnya memiliki sisi dingin dan pemurung, kontras dengan persona idealnya yang ia tampilkan sebagai gadis yang ceria dan penuh semangat. Ia takut teman-temannya akan membencinya, juga menganggapnya sebagai pembohong apabila mereka mengetahui persona non-idealnya ini.

永瀬伊織 :わたしは本当は普通より暗いし、冷めてるくらいなんだよ。でも普段は明るく振舞ってた皆そっちの方も楽しそうだし、何より自分も楽しいから。でももう理想の自分では事には疲れたよ。普通の生活だけなら何とかやっていけたかもしれない。でも、ふうせんかずらって言うのが出て来て、体を乗取られて、死に掛けて何とか助かったと思ったらまた同じ奴がやって来て...！怖くて堪らなかったけど、皆の前で頑張って、色々あって、ボロボロになっているところに。過去をやり直すチャンス与えられて、迷ったけど、でも跳ね飛ばして。わたし頑張った...。でも...、そう何回にも頑張らないよ...！今度は感情伝道が始まって...、いつもの自分の心で考えてることが違いに嘘つきって言われるのが怖くて...。でもどうすれば良いかわからなくて...。焦って、ぐちゃぐちゃになって...！もっと上手くやりたかったけど...。

Iori Nagase : Sebenarnya aku ini lebih pemurung daripada biasanya, dan juga dingin. Tapi biasanya aku berlaku ceria dihadapan semuanya, karena kalian tampak lebih senang dengan aku yang seperti aku, dan akupun lebih

nyaman dengan hal itu. Tapi aku sudah letih dengan berlaku seperti sosok idealku itu. Jika untuk kehidupan biasanya, aku mungkin dapat tetap menjadi sosok yang ideal bagi kalian. Tapi tiba-tiba muncul Fuusen Kazura, entah berapa kali ia memasuki tubuhku, membuatku nyaris mati. Berkali-kali kupikir bahwa akhirnya aku terselamatkan, tapi dia terus-menerus muncul lagi...! Aku takut, sangat takut. Namun dihadapan semuanya aku selalu berusaha keras, meski terjadi apapun, sebarangpun menderitanya aku. Akupun menolak kesempatan untuk memperbaiki masalahku demi kalian. Aku sudah sangat berusaha..., tapi..., aku tidak bisa terus menerus berusaha seperti ini...! Sekarang karena penyampaian isi hati ini..., aku takut kalian akan mengira aku ini pembohong karena apa yang biasa kupikirkan dengan apa yang kulakukan begitu berbeda... Tapi aku tidak tahu harus bagaimana lagi untuk melakukannya dengan lebih baik...

(Kokoro Connect: ep16, 22.15-23.17)

Rasa takut Iori terbukti dengan reaksi teman-temannya yang terkejut dan takut ketika mereka pertama kali mendengar isi hati Iori yang sesungguhnya.

稲葉姫子 : つーかなんでだ伊織！振ったってどういう事だ！？
 永瀬伊織 : あっ、いいえ、稲葉ん落ち着いて。確かに振ったのは事実だけど、ちょっと色々わたしを考えて...、稲葉んには後でちゃんと説明しようっておもってたんだよ...。だから...、『関係ないじゃん何でわたしに切れるの？』
 桐山唯 : え？今のは伊織...、だよ？
 永瀬伊織 : 違うよ稲葉ん！稲葉んを攻めるつもりなんかないんだよ！今のは...、『落ち込むなよ、自分で切れておいて。勝手だ！』...あはは、今のも違う...冗談。とか言っても駄目だよ...。
 Himeko Inaba : Lagipula kamu ini kenapa Iori!? Apa maksudmu kamu menolak Taichi!?
 Iori Nagase : Ah tidak, Inaban tenang dulu. Aku memang menolaknya, tapi aku juga sudah memikirkannya baik-baik. Lalu nanti aku berpikir akan menjelaskannya dengan baik ke Inaban... Karena itu..., "Padahal tidak ada hubungannya denganmu, kenapa marah-marah begitu?"
 Yui Kiriyama : Eh? Itu tadi Iori..., kan ya?
 Iori Nagase : Bukan Inaban! Bukan maksudku menyalahkanmu! Tadi itu..., "Sekarang malah dia terlihat sedih, padahal tadi dia sendiri yang marah-marah. Seenaknya sekali sih!" ...Ahahah, tadi itu juga... cuma bercanda. Tapi aku tidak bisa menyangkalnya seperti itu ya...

(Kokoro Connect: ep14, 11.55-12.40)

八重樫太一 : 『イメージと違い過ぎる』...。待って永瀬！今のは...。
 桐山唯 : 『伊織怖い。』
 義文青木 : 『伊織ちゃんってこういうキャラだっけ？』
 Taichi Yaegashi : "Kamu terlalu berbeda dengan bayanganku" Ah tunggu Nagase! Tadi itu...
 Yui Kiriyama : "Iori menakutkan."
 Yoshifumi Aoki : "Iorichan itu wataknya memang seperti ini ya?"

(Kokoro Connect: ep14, 12.41-12.53)

Rasa takut yang diekspresikan oleh teman-temannya itu kembali menimbulkan kecemasan dalam diri Iori. Kecemasan tersebut ialah kecemasan bila teman-temannya tidak akan pernah menerima persona non-ideal Iori, dan hanya melihat persona ideal dirinya. Kecemasan Iori semakin diperkuat dengan bagaimana teman-temannya yang cemas dengan menjauhnya Iori dari kegiatan klub terus membujuknya untuk kembali, dan mengatakan bahwa suatu saat Iori akan kembali ke 'wataknya yang sediakala'. Hal ini membuat konflik yang Iori alami semakin rumit karena perkataan teman-temannya tersebut mengisyaratkan bahwa teman-temannya tidak dapat melihat dirinya yang sesungguhnya, mereka hanya memproyeksikan watak seperti apa yang seharusnya Iori Nagase perankan. Sama seperti orang lain. Bujukan teman-temannya tersebut justru berdampak negatif dan menyebabkan Iori semakin menarik diri dari *bunkenbu*.

- 八重樫太一 : そうだよな、^ああたり^{まえ}前だよな。^{つら}辛いよな。
- 稲葉姫子 : お前が^{まえ}そこまで^{おも}思い^つ詰めてるなんて...。すまん、お前は^{まえ}悪くないよ。
でも、それなら^{たち}アタシ^{たよ}達を頼ってくれれば、^{もと}元^{もと}に戻れるならいくらだつてー
- 永瀬伊織 : だから^{ちが}違うんだってっ！！『^きいったい^{たい}どんな「わたし」を期待して
る？』『もう無理。』
- 稲葉姫子 : 「どんなわたしを期待してる」って...、何だ？
- 八重樫太一 : 永瀬、いつもの^{ながせ}永瀬^{ながせ}で^よ良いんだって。永瀬は^{ながせ}永瀬^{ながせ}であるだけで^{まわ}周り
の人^{ひと}幸^{しあわ}せにして、^{みな}皆^{あい}から愛されるー
- 永瀬伊織 : だからっ！もう^でそんな^き出来ないんだってばっ！！もう...、出来な
いって...。みんなに^き期待^{たい}されるような「わたし」なんて出来な^{まわ}いって。周
りの人^{ひと}を幸^{しあわ}せにして、^{みんな}皆^{あい}から愛される...。わたしは^{すご}そんな^{にんげん}凄い人間に
なれないよ...。
- Taichi Yaegashi : Iya ya, tentu saja ya. Pasti kamu menderita ya.
- Himeko Inaba : Maaf Iori, kamu tidak salah. Aku bahkan tidak tahu kalau kamu
sudah sangat tertekan oleh pikiranmu seperti itu. Tapi kalau
begitu, kamu dapat mengandalkan kita Iori. Sampai kamu dapat
kembali seperti semula, kita tidak keberatan kok...
- Iori Nagase : Sudah kubilang bukan begitu!!!! "Sebenarnya 'aku' seperti apa
yang kalian harapkan?" "Sudah tidak mungkin."

- Himeko Inaba : "Apa maksudmu mengharapkan dirimu yang seperti apa?"
 Taichi Yaegashi : Nagase, asalkan kamu berlaku seperti semula tidak akan kenapa-
 napa kok. Asalkan kamu menjadi Nagase, orang-orang sekitarmu
 akan menyayangimu, dan kamu juga akan memancarkan
 kebahagiaan bagi mereka...
 Iori Nagase : Sudah kubilang kalau aku sudah tidak bisa seperti itu!! Sudah...,
 tidak bisa... Aku sudah tidak bisa menjadi sosok 'aku' yang kalian
 inginkan. Aku bukanlah orang yang begitu hebat sampai bisa
 membahagiakan dan dicintai semua orang...
 (Kokoro Connect: ep16, 21.06-22.06)

Tertekan dengan stress yang bertumpuk akibat kedatangan Fuusen Kazura di kehidupannya, juga bipolaritasnya yang menimbulkan konflik dalam batin Iori, ia meledakkan semua pikirannya ke Himeko yang terus membujuknya agar kembali ke wataknya semula.

- 永瀬伊織 : でも、もううんざり何だよ!! 飽き飽き何だよ!! もうさ、どこの悲劇の
 主人公見たいなことをやってられないんだよ!! 何回心晒なっちゃい
 けないんだよ!? 何回ボロボロにされなくちゃいけないんだよ!?
 何回何回つつ!? ふうせんかずらって何だよ!? 大体人に移
 るってどういう仕組み!? もう、これに関係する全部全部可笑しい
 よっ!! 何回わたしは酷い目に合わなきや行けないんだよ!? やって
 られないんだよ! もう...、耐えられないよっ...!
 Iori Nagase : Tapi aku sudah letih! Aku sudah muak dengan semua ini!! Aku sudah
 tidak mau lagi menjalani hidup menyedihkan bagaikan suatu *heroine*
 dalam cerita fiksi!! Harus berapa kali lagi hatiku dipermainkan!? Berapa
 kali lagi aku harus dibuat menderita!? Berapa kali lagi!? Lagipula
 Fuusen Kazura itu apa sebenarnya!? Apa maksudnya dia merasuki orang
 lain seperti itu!? Segalanya yang berhubungan dengan Fuusen Kazura
 aneh! Aneh!! Berapa kali lagi aku harus mengalami pengalaman buruk
 ini!? Aku sudah tidak bisa lagi! Aku sudah tidak kuat...!
 (Kokoro Connect: ep16, 20.15-21.06)

Setelah stress Iori tersampaikan, Himeko mulai mengetahui apa yang salah dari Iori dan menyadarkannya bahwa tujuan hidup bukanlah untuk menjalaninya dengan sempurna, dan menjawab semua ekspektasi yang diberikan orang lain.

- 稲葉姫子 : 確かにアタシ達は無意識の内にあなたに稼働な期待をしてたかもな。
 でもそれに完璧に答えようとし過ぎて無理をして。って、ただのバカだ
 ろうがっ!!
 Himeko Inaba : Ya, mungkin kita memang secara tidak sadar memberikan beban
 kepadamu dengan ekspektasi kita. Tapi kan kamu sendiri yang terlalu

berusaha untuk menjawab semua ekspektasi itu dengan sempurna! Kamu sendiri yang bodoh! Kenapa harus sampai memaksakan diri untuk selalu menjadi sempurna!?

(*Kokoro Connect: ep16, 23.30-23.39*)

Seperti ayah nomor limanya, Himekopun kembali mengingatkan Iori untuk hidup dengan lebih bebas.

稲葉姫子 : ^{てまえ}手前の^{じんせい}人生だろうが! ^{かって}勝手に^す好きなように^い生きとけ!!
Inaba Himeko : *Temee no jinsei darou ga! Katte ni suki na youni ikitoke!!*
 Himeko Inaba : Hidupmu adalah hidupmu sendiri!! Lakukanlah apa yang kamu ingin lakukan sesukamu!!

(*Kokoro Connect: ep16, 23.53-23.57*)

Sebagai tokoh dengan watak perfeksionis, Iori terlalu memikirkan apa yang seharusnya ia lakukan, juga seperti apa normalnya seseorang berlaku dalam kehidupan. Pemikirannya itu menghasilkan suatu sosok dalam dirinya yang biasa ia sebut sebagai persona ideal. Hal ini disebabkan karena latar belakang keluarga Nagase yang memiliki lima sosok ayah yang berbeda. Iori selalu berusaha menjadi sosok anak yang ideal bagi setiap sosok ayah tersebut. Hal ini menyebabkan jatidiri Iori semakin terkikis oleh idealnya tersebut.

Kandoudendou genshou menyebabkan persona non-ideal dari Iori muncul ke permukaan, dan membuat Iori sadar bahwa seperti apapun Iori, akan ada orang yang mau menerimanya apa adanya, tanpa peduli dengan bagaimana ‘ideal’nya seseorang itu berlaku. *Kandoudendou genshou* menyadarkan Iori bahwa *bunkenbu* merupakan teman-temannya yang sesungguhnya, teman-teman yang dapat menerima dirinya apa adanya.

永瀬伊織 : ^{りそうどお}理想通り^{ひと}じゃなくても...、それでも...、肯定^{こうてい}してくれる人が居た。上手^{うま}くやることは^{じんせい}人生の^{もくてき}目的じゃない。ただ、自分^{じぶん}が何を^{なに}やりたいか、どうなりたいか。目指^{めざ}すべきところはそこなの... !
 Iori Nagase : Meski tidak sesuai dengan apa yang ideal, masih ada orang yang mau menerimaku apa adanya... Tujuan hidup bukanlah untuk menjalankannya dengan sempurna. Padahal yang seharusnya dikejar dalam kehidupan adalah apa yang ingin kita lakukan, dan ingin menjadi

apa kita...

(*Kokoro connect: ep17, 04.06-04.21*)

3.4.2 Konflik Eksternal

3.4.2.1 Konflik Iori dengan Fuusen Kazura

Konflik eksternal yang Iori alami dengan Fuusen Kazura merupakan konflik fisik. Konflik fisik tersebut Iori alami dengan gesekan dengan *myou na genshou* yang ditimbulkan oleh Fuusen Kazura. Selain sebagai konflik itu sendiri, *genshou* tersebut juga merupakan insentif yang berfungsi sebagai pemicu dari konflik-konflik lain yang dialami oleh Iori. Konflik-konflik tersebut ialah, *jinkakuirekawari genshou* (fenomena pertukaran jiwa) yang menyebabkan jiwa Iori tertukar dengan tokoh utama protagonis lainnya secara acak, sehingga menyebabkan adanya krisis eksistensi dalam diri Iori.

Lalu *yokuboukaihou genshou* (fenomena pelepasan control atas keinginan terpendam) yang menyebabkan anggota *bunkenbu* satu-persatu menjauhkan diri dari kegiatan klub karena takut akan menyakiti satu sama lain akibat kontrol akan keinginan terpendamnya yang dilepaskan.

Jikantaikou genshou (fenomena pengembalian waktu) yang menyebabkan kenangan serta penyesalan Iori di masa lalu bangkit lagi, dan memicu keinginannya untuk mengulang kembali dan memperbaiki apa yang ia lakukan di masa lalu.

Terakhir ialah *kandoudendou genshou* (fenomena penyampaian isi hati) yang membuat batin Iori berkonflik dengan keinginannya untuk mempertahankan ‘persona idealnya’, namun karena isi hati Iori yang terus tersampaikan membuat persona non-ideal Iori untuk muncul ke permukaan, sehingga memaksa Iori untuk

perlahan-lahan dapat menerima sisinya tersebut. Keempat fenomena tersebut merupakan insentif atau tahap awal munculnya konflik yang terjadi pada setiap awal *story arc*.

3.4.2.2 Konflik Iori dengan Himeko

Konflik Iori dengan Himeko merupakan salah satu bentuk konflik sosial yang terjadi dalam *Kokoro Connect*. Konflik Iori dan Himeko terjadi akibat perasaan suka mereka berdua terhadap Taichi. Peristiwa ini merupakan *climax* dari *story arc Kizu Random*. Pada mulanya, Himeko selalu menjodohkan Iori dengan Taichi, dan mengatakan bahwa mereka berdua merupakan pasangan yang serasi. Karena terus dijodohkan seperti itu, timbullah perasaan suka Iori kepada Taichi.

Namun ternyata diketahui bahwa Himekopun memiliki perasaan suka terhadap Taichi. Hal ini membuat Iori bingung, juga kesal. Ia tidak mengerti kenapa Himeko yang ternyata juga menyukai Taichi terus-menerus menyuruh mereka berdua untuk berpacaran.

- | | |
|-------------|---|
| 永瀬伊織 | : 稲葉 ^{いなば} ん、ねえどうして？ 稲葉 ^{いなば} んも太一 ^{たいち} のこと好き ^す なの？ どうして？ だって稲葉 ^{いなば} んわたしと太一 ^{たいち} がくっつけて...ずっと...ずっと言 ^い ってたのに...なのはどうして...？ そりゃ稲葉 ^{いなば} んも...太一 ^{たいち} のこと「好き ^す 」だろうと思ってたけど...。でもその「好き ^す 」は...友達 ^{ともだち} としての「好き ^す 」じゃ...なかったの...？ じゃあなんで...わたしを太一 ^{たいち} とあんなにくっつけようとしてたの...？ わたしに譲 ^{ゆず} るつもりだったの...？ |
| Iori Nagase | : Inaban, hei kenapa? Inaban juga suka dengan Taichi? Kenapa? Padahal kamu selalu menyuruhku dengan Taichi jadian... Padahal begitu... Lalu kenapa?" Aku paham kalau Inaban juga 'suka' dengan Taichi... Tapi 'suka' yang Inaban maksud bukannya hanya 'suka' sebagai teman? Jadi kenapa... kamu terus-menerus menyuruhku dan Taichi berpacaram...? Kau mau memberikan Taichi kepadaku...?
(<i>Kokoro Connect: ep10, 08.34-09.12</i>) |
| 永瀬伊織 | : どういうことか説明してよ稲葉姫子 ^{いなばひめこ} ！ |
| Iori Nagase | : Inaba Himeko! Jelaskan maksudmu!!
(<i>Kokoro Connect: ep10. 09.16-09.19</i>) |

Namun setelah mengetahui bahwa alasan Himeko mengorbankan rasa sukanya

terhadap Taichi adalah untuk menjaga keutuhan *bunkenbu*, Iori mengajukan solusi dan menantang Himeko untuk memperebutkan Taichi secara adil dan jujur. Penyelesaian ini merupakan perwujudan dari watak Iori yang setia kawan, juga menunjukkan keakrabannya dengan Himeko.

3.4.2.3 Konflik Iori dengan Keluarganya

Konflik sosial yang Iori alami dalam lingkungan keluarganya merupakan penyebab utama dari bipolaritas Iori. Kebiasaannya ini dimulai dengan Iori yang berusaha sekuat tenaga menjadi anak yang baik di mata ayah nomor duanya yang sering bertindak kasar dalam keluarganya, agar ia dan ibunya tidak dimarahi ataupun dipukuli oleh ayahnya.

永瀬伊織 : そう、で、2 人目の父親にちょっと問題が会ったんだ。単純に言え
ば暴力を振ろうタイプの男だったのさ。でも別にそんな深刻な話じゃ
なくて...って言うかわたしがそうさせなかった。わたしはわたしを演じた
の。その人の好みに合わせるね。相手の気分をがいさないように振る
舞うんだよ。こうすればこうなれば怒られない。褒められさえする。好き
嫌いも全部相手に合わせた。小学校一年の頃だったかな？それから
ずっと私は色んな私を使い訳だ。

Iori Nagase : Iya, dan ayah nomor duaku sedikit bermasalah... Mudahnya, dia tipe laki-laki yang kasar. Tapi sebenarnya tidak sampai separah itu kok. Aku memastikannya agar tidak terjadi apa-apa. Aku memainkan persona sebagai ‘diriku yang lain’. Agar tidak membuatnya marah, aku menyesuaikan kepribadianku sesuai dengan apa yang ia sukai. Dengan begitu aku tidak akan dimarahi, bahkan mungkin akan dipuji. Seleranyapun, semua kuikuti. Itu dimulai saat aku masih kelas satu SD. Sejak saat itu aku terus memainkan bermacam-maca ‘persona diriku’.

(Kokoro Connect: ep04 07.20-08.00)

Bagaimana sosok Iori ketika memerankan persona idealnya itu terlihat ketika Iori kembali ke masa ia berusia 6 tahun akibat *jikantaikou gesnshou*. Hal ini juga membuktikan bahwa persona ideal Iori sudah terbentuk sejak ia masih kecil.

Tumbuh besar dengan lima sosok ayah yang berbeda, Iori selalu merubah personanya sesuai dengan apa yang ‘ideal’ bagi ayahnya yang baru. Tanpa disadari,

hal ini menyebabkan jati dirinya tertutupi oleh ideal tersebut.

3.4.2.4 Konflik Iori dengan Kaoru

Konflik sosial yang terjadi antara Iori dan Kaoru disebabkan karena kecemburuan Kaoru terhadap Iori yang disukai oleh Shouto. Kaoru menyukai Shouto, namun pada hari valentine, ia justru menyatakan perasaan sukanya kepada Iori sehingga membuat Kaoru marah, dan memojokkan Iori, Iori yang pada saat itu sedang tertekan dengan adanya *kandoudendou genshou* membalas Kaoru yang memojokkannya dengan kata-kata yang menyakitkan sehingga membuat suasana semakin panas.

瀬戸内薫	: あんた、城山君を酷いやり方で振ったんだって？
永瀬伊織	: 振ったよ。
瀬戸内薫	: なんで悪びれもせず平気な面してんの？あんた調子に乗ってんの？普段は良い子のフリしてるくせにさ！
永瀬伊織	: 調子に乗ってんのはそっちだ。
瀬戸内薫	: は？
永瀬伊織	: わたしが誰に告白されて誰を振ろうが、そっちには関係ないじゃん。
瀬戸内薫	: あんた、性格悪い
永瀬伊織	: どう考えたってそっちの方が性格悪いよ。
瀬戸内薫	: 何なのあんたはっ！なんであんたなんかがっ！？あたしだって...、あたしだって...、本当は...
永瀬伊織	: あたしだって...、何？
瀬戸内薫	: 最低。
Kaoru Setouchi	: Katanya kamu menolak Shiroyamakun dengan cara yang tidak pantas ya?
Iori Nagase	: Iya, lalu?
Kaoru Setouchi	: Kenapa kamu bisa menjawabnya tanpa rasa bersalah sedikitpun? Kamu mulai gaduk ya!
Iori Nagase	: Dipikir bagaimanapun juga yang gaduk itu kamu.
Kaoru Setouchi	: Ha?
Iori Nagase	: Siapapun yang menyatakan perasaannya padaku, ataupun siapapun yang kutolak kan tidak ada hubungannya sama kamu.
Kaoru Setouchi	: Sifatmu buruk sekali.
Iori Nagase	: Dipikir bagaimanapun juga sifatmulah yang buruk.
Kaoru Setouchi	: Kau ini kenapa sih!? Kenapa harus kamu!? Padahal aku..., padahal aku sebenarnya...,
Iori Nagase	: Padahal kamu..., kenapa?

Kaoru Setouchi : Dasar rendahan kamu.
(*Kokoro Connect: ep15, 03.18-04.03*)

Konflik sosial mereka pun berkembang menjadi tindak *ijime* terhadap Iori yang Kaoru lakukan bersama teman-temannya. Tindak *ijime* tersebut meliputi tindakan fisik seperti Kaoru yang mendorong jatuh Iori ketika sedang pelajaran olahraga, maupun dengan teman-teman Kaoru yang menyebarkan rumor tidak menyenangkan tentang Iori yang membuatnya dijauhi oleh teman-temannya. Iori yang diam saja dan tidak membalas, ataupun meminta pertolongan dari teman-teman *bunkenbunya* merupakan dampak dari watak Iori yang tertutup.



生徒A : 私^{わたし}前^{まえ}からさ、伊織^{いおり}ってキャラ^{つく}作^{つく}ってるんじゃないかって思^{おも}ってたんだ。
生徒B : 元^{げん}氣^き印^{じるし}の天^{てん}然^{ねん}良^い子^こちゃんなんて、普^ふ通^{つう}い^いないよね。
生徒A : 猫^{ねこ}被^{かぶ}って男^{おとこ}騙^{だま}して^{して}るって噂^{うわさ}も、今^{いま}の態^{たい}度^どで本^{ほん}当^{とう}かも^もって思^{おも}えるよね。
Murid A : Aku sudah dari dulu berpikir kalau Iori itu hanya berpura-pura.
Murid B : Lagipula biasanya mana ada sih gadis baik-baik yang polos, dan penuh semangat.
Murid A : Melihat bagaimana keadaan sekarang, jangan-jangan rumor kalau dia sering berpura-pura dan menipu laki-laki juga benar ya.
(*Kokoro Connect: ep16, 07.13-07.26*)

Konflik antara Iori dan Kaoru pun memuncak ketika Kaoru meminta teman-teman berandalannya untuk mengacak-acak data presentasi *bunkenbu*.



- 不良1 : 瀬戸内があんなにヒデー奴だと思わなかったな。
- 不良2 : お前^{まえ}そう言^いいながらメチャクチャにやってたじゃないか？
- 不良1 : いや、案外^{あんがい}やってみると、ストレス解消^{すうれすかいしょう}みたいなの。でもなんだけ？
「文化研究部^{ぶんかけんきゅうぶ}」？あいつ等^なには悪い^{わる}と思うよ。部屋^へん中^やあんなに遣^ならして。
- Berandalan 1 : Aku tak menyangka Setouchi ternyata sejahat itu.
- Berandalan 2 : Kamu berkata begitu tapi tadi kamu yang paling membuatnya berantakan bukan?
- Berandalan 1 : Karena di luar dugaan ketika melakukannya rasanya seperti pelepas stress. Tapi apa tadi? Klub Penelitian Budaya? Kasihan juga ya mereka, ruangnya diberantakkan sampai seperti itu.
- (Kokoro Connect: ep16, 25.04-25.19)

Hal itu membuat Iori begitu marah besar terhadap Kaoru. Sebagai dampak dari watak Iori yang sangat menyayangi teman-temannya di *bunkenbu*, Iori sangat tidak suka ketika ada orang yang menyakiti teman-temannya.

- 永瀬伊織 : 許^{ゆる}さない！絶対^{ぜったい}にっ！わたし以外^{いがい}を巻き添^まえにしたことは、どれだけ
誤^{あやま}っても許^{ゆる}さないっ！泣^なかせてやろうかっ！喚^{わめ}かせてやろうかっ！ど
うやって償^{つぐな}わせてやろうかっ！！
- Iori Nagase : Tidak bisa kumaafkan! Mau minta maaf bagaimanapun, aku tidak akan memaafkan dia yang sudah melibatkan orang lain selain aku! Akan kubuat kamu menangis! Akan kubuat kamu menderita! Akan kubuat kamu membayar perbuatanmu!
- (Kokoro Connect: ep16, 15.52-16.05)

Setelah Iori menyadari bahwa perubahan wataknya yang drastis itu menyebabkan ada orang lain yang ingin mencelekan teman-temannya, sebagai wujud dari wataknya yang penyayang dan setia kawan, Iori terlihat sangat menyesal.



Penyesalan tersebut juga membuat Iori meledakkan emosinya kepada Himeko, yang secara tidak langsung membuat teman-temannya mengetahui bagaimana sebenarnya sosok Iori Nagase itu, dan membuat Iori menyadari bahwa seperti apapun dirinya, ia teman-temannya akan tetap menerimanya.

Konflik eksternalnya dengan Kaoru secara tidak langsung merupakan salah satu penyebab terselesaikannya konflik internal Iori yang terjadi ketika *kandoudendou genshou* (fenomena penyampaian isi hati) berlangsung.

BAB 4

SIMPULAN DAN SARAN

4.1 Simpulan

Setelah melakukan analisis terhadap seluruh episode *Kokoro Connect*, penulis dapat menarik kesimpulan sebagai berikut:

Terdapat 20 tokoh yang terdapat dalam *anime Kokoro Connect*. Tokoh utama yang terdapat dalam *Kokoro Connect* ialah Taichi Yaegashi (八重樫太一), Iori Nagase (永瀬伊織), Himeko Inaba (稲葉姫子), Yui Kiriya (桐山唯), Yoshifumi Aoki (青木義文), dan Fuusen Kazura (ふうせんかずら). Keenam tokoh tersebut merupakan tokoh utama dalam *kokoro connect* karena pengaruh terhadap jalannya cerita yang diberikan oleh mereka besar, dan keberadaannya tidak dapat digantikan, maupun dihilangkan.

Kelima tokoh utama protagonis merupakan tokoh dengan kepribadian yang tertutup, dan hal ini dilihat dari bagaimana mereka semua memilikisesuatu yang mereka sembunyikan dari satu sama lain. Hal yang mereka sembunyikan dapat berupa trauma di masa lalu, maupun sesuatu yang berada dalam dirinya sendiri.

Latar tempat yang paling sering digunakan dalam *Kokoro Connect* ialah Kota Yamaboshi, kota rekaan yang terletak di Jepang. Hal ini disebabkan karena sebagian besar peristiwa yang terjadi dalam *Kokoro Connect* berlangsung di Kota Yamaboshi. Selain Kota Yamaboshi, *Kokoro Connect* juga menggunakan suatu latar fiksi yaitu ruang khayal yang muncul pada episode 17. Ruang tersebut muncul sebagai wujud dari kekuatan yang dimiliki oleh Fuusen Kazura. Latar waktu dalam

Kokoro Connect berada pada masa kini, dengan durasi dari bulan Oktober, hingga masa penerimaan murid baru. Latar suasana yang digunakan ialah kehidupan anak SMA di Jepang.

Setelah menganalisis dimensi perwatakan beberapa tokoh yang terdapat dalam *Kokoro Connect*, penulis mengetahui bahwa kelima tokoh utama memiliki sesuatu yang mereka sembunyikan dari teman-temannya. Hal yang mereka sembunyikan tersebut dapat berupa trauma dimasa lalu, seperti Yui, Iori, dan Yoshifumi, maupun sifat buruk yang sudah ada dalam diri mereka sejak dulu, seperti Himeko dan Taichi. Fuusen Kazura sebagai entitas misterius yang berbeda dengan manusia tidak memiliki aspek yang menonjol dari dimensi perwatakannya. Fuusen Kazura merupakan tokoh datar yang netral, sehingga tidak dapat diidentifikasi dengan apapun di kehidupan nyata. Fungsi Fuusen Kazura dalam dunia *Kokoro Connect* ialah sebagai pengawas kehidupan manusia, dan tujuannya menimbulkan berbagai *myou na genshou* adalah untuk membuat dirinya merasa terhibur.

Setelah menganalisis berbagai aspek di atas, dapat diketahui bahwa konflik-konflik yang terdapat dalam *Kokoro Connect* turut andil membangun perwatakan Iori Nagase. Konflik-konflik tersebut terdiri atas konflik internal, maupun eksternal yang berupa konflik sosial antara Iori dan tokoh-tokoh lainnya. Konflik-konflik tersebut sangat berhubungan erat dengan dimensi perwatakannya, dengan insentif berupa *myou na genshou* yang ditimbulkan oleh Fuusen Kazura. *Myou na genshou* yang ditimbulkan Fuusen Kazurapun merupakan bentuk konflik fisik yang terdapat dalam *Kokoro Connect*. Konflik yang terjadi akibat *jinkakuirekawari genshou*

(fenomena pertukaran jiwa) membuat penonton memahami bahwa tokoh Iori memiliki krisis eksistensi yang menyebabkannya cemas bahwa tidak ada orang didunia ini akan mengenalinya apabila wujud fisiknya sudah tidak lagi relevan sebagai sarana identifikasi. Kecemasannya ini merupakan dampak dari bipolaritas Iori yang selalu memainkan apa yang ia sebut sebagai persona ideal. Karena ia terbiasa memainkan persona dirinya sebagai apa yang diharapkan oleh lingkungan sekitarnya, perlahan-lahan sosok aslinya tertutupi oleh ideal tersebut.

Melalui *yokuboukaihou genshou* (fenomena pelepasan control atas keinginan terpendam) dapat diketahui bahwa Iori sangat menyayangi *bunkenbu*. Meskipun teman-temannya satu persatu menjauhkan diri karena takut untuk menyakiti satu sama lain, Iori tetap bersabar menunggu, dan terus menunggu hingga situasi kembali normal.

Jikantaikou genshou (fenomena pengembalian waktu) menyebabkan tokoh Iori ingin kembali ke masa lalu dan memperbaiki hal-hal yang ia rasa dapat lakukan dengan lebih baik. Hal ini terkait dengan masa lalu Iori yang kelam, ia merasa mungkin saja bila ia dapat mengulang semuanya kembali, kehidupannya sekarang akan lebih bahagia. Dalam *jikantaikou genshou*, latar belakang masa lalu Iori diceritakan dan ditampilkan bagaimana wataknya saat masih kecil yang begitu dewasa sebagai perwujudan dari persona idealnya. Ketika Iori ditawarkan oleh Fuusen Kazura untuk mengulang kembali kehidupannya, Iori menyadari bahwa dengan mengulang masa lalunya, ia akan menyangkal dirinya sendiri, dan ia memutuskan untuk memperbaiki masalah yang ia hadapi di masa sekarang dengan menghadapinya secara langsung. Iori yang ingin memperbaiki masa lalunya, dan

merasa bahwa ia tidak berhasil menjalani hidupnya dengan baik merupakan dampak dari watak Iori yang perfeksionis.

Dalam *kandoudendou genshou* (fenomena penyampaian isi hati) konflik yang terjadi bagi Iori adalah rasa cemas akan bagaimana teman-temannya bereaksi apabila mengetahui persona non-idealnya yang berbeda jauh dengan persona idealnya. Dengan dapat tersampainya isi hati Iori ke teman-temannya, ia sudah tidak dapat bersembunyi dibalik persona idealnya. Isi hati Iori yang ditampilkan seringkali merupakan kata-kata yang dingin dan jahat. Namun pada akhirnya, *kandoudendou genshou* membuat Iori dapat jujur terhadap dirinya sendiri, dan mampu menerima dirinya apa adanya.

Dalam *Kokoro Connect*, Iori mengalami konflik eksternal berupa konflik sosial juga konflik fisik. Konflik sosial Iori terjadi karena gesekan antara Iori dengan teman-teman, maupun keluarganya. Konflik fisik Iori terjadi antara Iori dengan *myou na genshou* yang ditimbulkan Fuusen Kazura. Konflik internal yang terjadi dalam batin Iori ialah akibat perbedaan persona ideal yang biasa ia tunjukkan, dengan persona non-ideal yang ada didalam dirinya.

4.2 Saran

Penulis menggunakan data berupa *anime* hasil adaptasi dari sebuah *light novel*, yaitu *Kokoro Connect*. Meskipun cerita dalam *anime Kokoro Connect* berakhir pada episode 17, namun serial *light novelnya* masih berlanjut hingga jilid 11. Penulis berharap akan ada penelitian mengenai konflik yang membangun karakter Iori Nagase dalam *light novelnya*, karena penelitian yang mengambil objek *light novel* masih jarang ditemui, khususnya di Kampus Universitas Diponegoro.

要旨

本論文で筆者は「庵田定夏^{あんださだむなつ}」の『ココロコネクト』における「永瀬伊織^{ながせいおり}」という登場人物の性格に影響される葛藤というテーマを研究した。筆者にとってそのアニメにいる「永瀬伊織^{ながせいおり}」の性格や、葛藤が珍しくて、面白いと思ったのでこのテーマを選んだ。

本論文で、筆者が調べたのは次の 3 つのことで、『ココロコネクト』にある登場人物、性格、設定と、『ココロコネクト』のキャラ達の性格の側面と「永瀬伊織」の性格に影響される葛藤である。

筆者は Burhan Nurgiyantoro が書いた『Teori Pengkajian Fiksi』にある

「構造理論^{こうぞうりろん}」と「葛藤理論」を使用した。「葛藤理論」

によって、葛藤は「身分葛藤」と「外分葛藤」に分けられている。「構造理論」にはテーマ、登場人物、性格、設定、プロット、言葉つきなどがあるが、今回筆者が調べたのは登場人物、性格、プロットと話設定だけである。なぜかというとその 4 つのことは最も登場人物の葛藤に大きい影響があるからである。

登場人物の性格を調べるため、筆者は Minderop が書いた『Metode Karakterisasi Telaah Fiksi』にある「性格描写方法」を使用した。その

「性格描写方法^{せいかくびようしゃほうほう}」は 2 つに分けて、それは「metode telling」と「metode

showing」である。「metode telling」というのは、登場人物の性格を作者が直接説明する方法で、「metode showing」というのは 1 人の登場人物の性格を外の登場人物の行動や会話など通して説明する方法である。また、本論文は「記録研究^{きろくけんきゅう}」なので、データを得るために、筆者は「認め筆記^{みとひっき}」という方法を使った。

分析した後、結果として下記のことが分かった。まず登場人物のことである。『ココロコネクト』の登場人物は 20 人で、その中に主人公としては 6 人、非主人公は 14 人である。『ココロコネクト』の主人公^{しゅじんこう}は

「八重樫太一^{やえがしたいち}」、「稲葉姫子^{いなばひめこ}」、「永瀬伊織^{ながせいおり}」、「青木義文^{あおきよしふみ}」、

「桐山唯^{きりやまゆい}」、と「ふうせんかずら」である。

次は話の設定である。『ココロコネクト』の設定は3つあり、それは「場所設定」、「時間設定」、と「社会的の設定」である場所設定は「山星市^{やまほし}」というフィクションな街である。『ココロコネクト』の時間設定は現代の10月から、山星高校の来年の入学式の季節までで、社会的の設定は日本の学校生活である。

最後に、『ココロコネクト』の登場人物の性格のことである。そのことを理解するために、筆者は3つの性格側面を分析した。それは「生理的の側面」、「社会的の側面」、と「心理的の側面」である。しかし、今回の論文に最も重要なのは「永瀬伊織^{ながせいおり}」という登場人物の「心理的の側面」だと思う。なぜかという、「織永瀬伊^{ながせいおり}」

は『ココロコネクト』の主人公でもあり、本論文の目的は彼女の性格に影響される

葛藤を調べるからである。「永瀬伊織」の葛藤に一番大きい影響は「心理的の側面」である。分析した後、永瀬は「双極性」という性格があることが分かるようになった。

その性格が双極性のせいで、永瀬はいくつかの葛藤に与えた。その葛藤は

「身分葛藤」と「外分葛藤」に分けて、永瀬の「身分葛藤」は一方永瀬は友達と判

りたくないが、ふうせんかずらが起こした「感動伝道現象」で彼女の心の中にある

ことを皆にばれるのが怖くて、永瀬は皆と距離を取るようになった。永瀬の「外分

葛藤」は「物理的葛藤」と「社会的葛藤」に分けておる。永瀬の「物理的葛藤」は

ふうせんかずらが起こした妙な現象と彼女の日常生活の葛藤で、永瀬の「社会

的葛藤」は考えの違いや誤解のせいで「瀬戸内薫」や「文化圏休部」の皆と県下

することである。

筆者は「永瀬伊織」の性格の側面と彼女が経験した葛藤を研究した後、周りの

期待を答えるために自分を無理にしているのが危ないということが分かるように

なった。永瀬は家族や、友達の期待を果すため、「理想の自分」を作って、自分

の生きがいを失うまでになった。

本論文で筆者は「永瀬伊織」の性格に影響ある葛藤しか研究しなかったが、次

の機会があつたら、『ココロコネクト』の要素真性を研究したいと思う。

DAFTAR PUSTAKA

- Aminuddin. 2002. *Pengantar Apresiasi Karya Sastra*. Bandung: Sinar Baru Algesindo
- Cooper, Lisa Marie. (t.t). *The History of Anime*. <http://www.rightstufanime.com/anime-resources-global-history-of-anime>. (diakses pada 21 November 2016).
- Depdiknas. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Enterbrain. 2012 (produser). *Kokoro Connect: Hito Random..* Lima episode, 24 menit.
- Enterbrain. 2012 (produser). *Kokoro Connect: Kizu Random..* Lima episode, 24 menit.
- Enterbrain. (produser). *Kokoro Connect: Kako Random Random*. 2012. Tiga episode, 24 menit.
- Enterbrain. (produser). *Kokoro Connect: Michi Random*. 2012. Empat episode, 24 menit.
- Fitriasari, Ane Fradila. 2016. "*Unsur-Unsur Pembangun Anime Mahou Shoujo Madoka Magica Karya Gen Urobuchi*" (Skripsi). Semarang. Universitas Diponegoro
- Matsuura, Kenji. 1994. *Kamus Jepang-Indonesia*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Minderop, Albertine. 2011. *Metode Karakterisasi Telaah Fiksi*. Jakarta: Yayasan Pustaka Obor
- m4yb3_daijirou. 2014. (t.j) <http://www.behindthename.com/name/iori/> submitted. (diakses pada 21 November 2016).
- Noor, Redyanto. 2004. *Pengantar Pengkajian Sastra*. Semarang: Fakultas Sastra Universitas Diponegoro
- Nurgyantoro, Burhan. 2007. *Teori Pengkajian Fiksi*. Jogjakarta: Penerbit Gajah Mada University Press
- Stanton, Robert. 2007. *Teori Fiksi Robert Stanton* (Terjemahan Sugihastuti

dan Rosi Abi Al Irsyad). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Tarigan, Henry Guntur. 1984. *Prinsip-Prinsip Dasar Sastra*. Bandung: Angkasa

Wellek, Rene dan Austin Warren. 1989. *Teori Kesusastraan* (Terjemahan Melanie Budianta). Jakarta: Gramedia.

(t.p). (t.t). *AniDB*. <http://anidb.net/perl-bin/animedb.pl?show=main>. (diakses pada 20 November 2016).

(t.p). (t.p.) *Animation*. <https://en.wikipedia.org/wiki/Animation>. (diakses pada 20 November 2016).

(t.p). (t.t.). *Anime*. <https://en.wikipedia.org/wiki/Anime>. (diakses pada 20 November 2016).

(t.p). 伊織という名前の意味やイメージは？他のアイデアや有名人も. 2016. <https://cuta.jp/18727>. (diakses pada 21 November 2016).

Waluyo, Herman J. 2002. *Drama: Teori dan Pengajarannya*. Yogyakarta: Hanindita Graha Widy

CURRICULUM VITAE

Yucky Hiko Noda
 Jakarta, 03 November 1994
 Jalan Galang Sewu Permai, Kost Kv7, Tembalang
 Semarang 50275
 +6289512655784
 noda.yukihiko@gmail.com



Professional Profile

Active Japanese and English
 Qualified **Japanese Language Proficiency level N2**
 Extra attention to details and adept skills in working with tight deadline
 and pressure due to work nature
 Good time managing and social skills, a multitasking person
Book enthusiast
 Data processing skills with Microsoft Office e.g Microsoft Word and
 Powerpoint
 Image processing skills with Adobe Photoshop and SAI

Language Details

Native Language	:Bahasa Indonesia
Language Pair	:Japanese>Bahasa Indonesia Bahasa Indonesia>Japanese Japanese>English English>Japanese
Expertised Fields	:Fiction

Working Experience

- **Artist and Project Manager** at Akineko Creative Works, an art circle with focus on producing and selling art in form of merchandise and fan book
- Part-time **Translator** at Solutama Training Centre

Educational Details

- 2012-now | **Diponegoro University**, Semarang |Japanese Literature Department
 Currently at GPA 3.56 on scale 4